



PlayStation®



Knight & Baby

ナイト & ベイビー

完全攻略ガイドブック



NTT出版

Contents

ストーリー & 世界地図	004
キャラクター紹介	006

第1章

SYSTEM of K&B	011
コントローラーの使い方	012
戦闘システムについて	014
ベビーの秘密	018

SCENARIO of K&B	023
オラガ	024
キョキョロ	026
おそろしの風穴	028
宿屋ウズマキ	031
イステン	032
ギョードック	034
ワーフン	036
クルド洞窟	038
ジャンゴ	040
カボル	042
カビ族の祠	044
カゾン	046

第2章

北の塔	048
トリスキン	050
トリスキン城	052
ガラム	054
マーヤック	056
聖者の祠	058
神の塔	059
次元門	062
ペンゴ	064
氷河神殿	066
ガンハザルト城	068
デニムの洞窟	070
魂の座	072
ゼペットじいさんの家	075
キサ溪谷	076

第2章

第3章

DATA of KB	077
モンスターデータ	078
アイテムデータ	100
リビングトイズデータ	106

第4章

MAKING of KB	119
開発者インタビュー～誰も知らないK&B～	120
未公開設定資料集	126

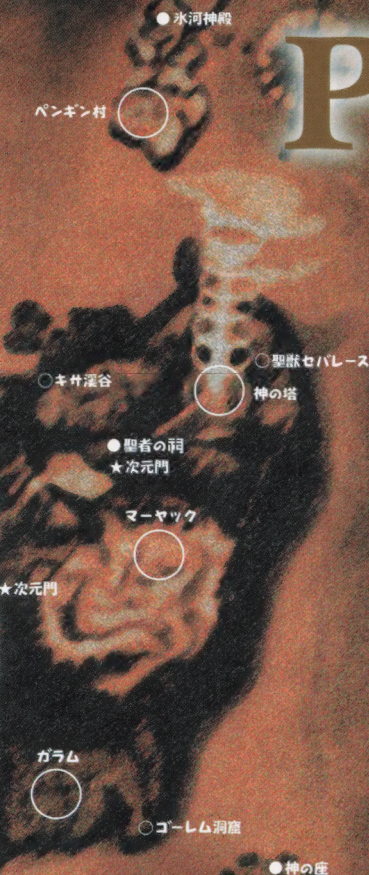


Knight & Baby™

ナ イ ト & ベ イ ビ ー

※上記のマップは普々に作成されたもので、現在の世界とは若干地名が違います。その地名は下記に示してあります。

Prologue



ある嵐の夜、1匹のコウノトリが何かを運びながら、必死に夜空を羽ばたいていました。その後ろには悪魔の姿が3体。

ものすごい早さでコウノトリを追いかけていたのです。

悪魔がコウノトリに追いつくのはもう時間の問題でした。

間もなく、コウノトリはとうとう悪魔に追いつかれてしまい、目の前に迫ってきたそのときでした。

突然、大きな音と共に雷が全員の体を撃ったのです。

すると、あまりのショックにコウノトリは思わず口を開けてしまい、必死に運んでいた包みが落ちてしまったのです。

気が付いたときには、それはもうはるか地上に吸い込まれていました。

それからどれくらいたったでしょう。

激しい雨は止み、森の中には静寂が漂っていました。

その静けさの中、コウノトリが運んでいた包みがガサガサと動きだしました。

そして現れたのは、なんと見たこともない姿をした、怪物の赤ちゃんだったのです。

右も左も分からないその赤ちゃんは次の日、騎士になることを夢見る少年、ナイトとこの世界最後の妖精、ニーニーナと運命的な出会いを遂げ、共に長い長い冒険の旅に出ることになるのです。

それが後に世界を救う旅になるなど、今は誰も思っていないでした……。

CHARACTERS

キャラクター紹介

「ナイト&ベイベー」の世界には、
人間だけでなくさまざまなキャラクターが登場する。

どれも可愛らしく個性的で、

かつ一人一人が特徴を持っている。

見ているだけでも飽きることなく

「ナイト&ベイベー」の世界に浸ることができるだろう。



KNIGHT

ナイト

本編の主人公で、プレイヤ
ーの分身となって冒険の旅
に出る。騎士になることを夢
見ている13歳の少年で、ベ
ビーと出会うことにより生
まれ育ったオラガ村を離れ
ることになる。
不思議な運命の
糸に引かれ、さ
まざまな事件を
解決していく。





NEENEENA

ニーニーナ

この世界に存在する最後の妖精。記憶を失ってさまよっているところを、ナイトの父に助けられ、以後オラガでナイトと共に暮らしている。戦闘にはほとんど参加することはないが、ナイトの良き相談役でありパートナーとなってくれる。

BABY

ベイビー

生まれたばかりのモンスターの赤ん坊で、その正体は不明。ある嵐の夜、コウノトリによってどこかへ運ばれていく途中で、ナイトの住むオラガ近くに落とされてしまう。以後、ナイトに拾われて共に冒険の旅に出ることになる。



IBUKI



DARKBEAT

ダークビート&イブキ

「カカマンガ」の血を引く少年。カーマインに反して決別する際に、ダーク・ボイスによって妹（イブキ）を獣に変えられてしまう。

KASINART&MASERA&GIL

カシナート&マセラ&ギル



邪悪な竜の復活を企むカーマインを阻止すべく、たちあがる騎士団。ふたたび復活のおそれがある「邪悪な竜」の封印に必要な宝玉を探し集めている。



OTHERS

その他

ここで紹介した以外にも、
ご覧の通りさまざまなキャラ
クターが登場し、ナイトたち
と関わっていく。登場するす
べてのキャラクターが魅力に
あふれている。



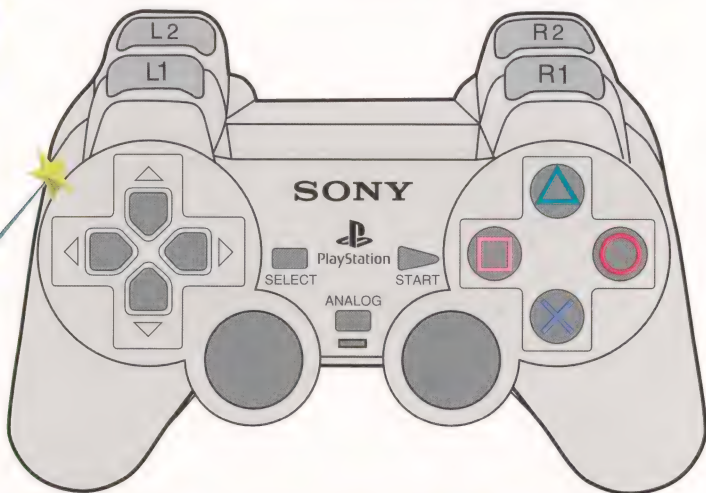
第1章
SYSTEM
of
K&B



Controller Guide

コントローラの使い方

いきなりスタートする前に、まずは操作の基本となるコントローラの使い方を学んで、快適な冒険の旅を送れるようにしましょう。



フィールドマップ中

方向キー

キャラクターの移動
コマンド選択
コマンドの決定
会話をする
目の前を調べる
扉や宝箱を開ける
コマンドの中止
ダッシュ
メニュー画面を開く
「ニーニーナ」コマンドのショートカット
マップ表示

○ボタン

×ボタン

△ボタン

□ボタン

SELECTボタン

L1ボタン

視点を左に移動

R1ボタン

視点を右に移動

戦闘画面中

方向キー

コマンド選択
カーソル移動
コマンドの決定
コマンドの中止

○ボタン

×ボタン



ボタン



コマンドの決定、人々との会話、目の前のものを調べるなど、一番頻繁に使うボタン。とりあえず怪しいものがあったときはこのボタンで調べてみよう。ひょっとすると意外なところにいるものがあったりするかもしれない。



いろいろな人と話そう。

ボタン



このボタンを押すことにより、メニュー画面を呼び出すことができる。メニュー画面では装備やステータスの確認、アイテムの使用、ベイベーにアクションを起こさせたり色々な用途があるので、何かあったらこのボタンで確認だ。



ステータスはマメに確認だ。

ボタン



コマンドの中止にはこのボタンを使うが、それ以外にもフィールド上ではこのボタンを押しながら移動することにより、ダッシュすることができる。モンスターから逃げたいときや移動が面倒な場合は、このボタンが役に立つだろう。



ダッシュにはお世話になるぞ。

SELECTボタン



このボタンを押すことにより、マップを表示することができる。さらにリビングトイズのマップスを入手することで町の位置も確認することができるようになる。

道に迷わない為に、常に表示させておこう。



地図を出しておくだけで便利。

ATTACK 戦闘システムについて

上手な戦闘方法

戦闘システムを理解することこそが、勝利への基本。ここでは戦闘の基礎知識を学んでいこう。

ATTACK GUIDE



地道なレベルアップが勝利への基本

「ナイト&ベビー」の場合、モンスターがあらかじめフィールド上に存在しているため、その気になればまったく戦闘を行わずに先に進んでいくことが可能なのだ（といってもボス戦は戦う）。とはいっても、逃げ回っているばかりではレベルはちっとも上がらないし、いざ逃げ切れなくてモンスターに捕まってしまった場合、逃走できる確率も非常に低く、気がついたら一方的にやられて全滅していた、なんてことにもなってしまう。そんなことにならないよう、面倒でもレベルアップしていくことが一番の近道といえよう。

レベルアップ

ナイト

LV: 27

HP: 28

MAXHP: 408 ▶ 436

MAXPP: 78 ▶ 81

HP/PP: 66 ▶ 66

HP/PP: 62 ▶ 63

HP/PP: 59 ▶ 61

HP/PP: 21288

HP/PPの割合 5206

ベビー

LV: 28

HP: 28

MAXHP: 378

MAXPP: 76

HP/PP: 66 ▶ 66

HP/PP: 66 ▶ 66

HP/PP: 66 ▶ 66

HP/PP: 12200

HP/PPの割合 1360

Name

ナイト

HP/max

166 / 408

PP/max

76 / 76

ベビー

3 / 378

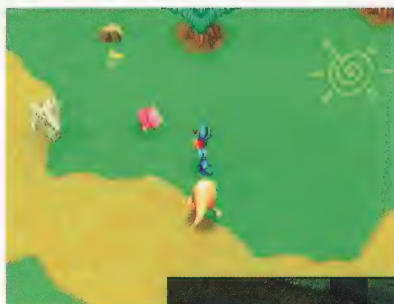
がんばれ



効率よい戦闘を行うためのヒント

ナイトを追いかける敵と戦おう

フィールドに存在するモンスターの行動には、大きく分けてナイトを見つけると逃げ出すものと追いかけてくるものの2種類ある。この行動についてはナイトのレベルによって変化してくるのだ。モンスターのレベルがナイトより低い場合には姿を見つけると逃げだし、レベルが高い場合には見つけると追いかけてくる。これを利用して、今自分がいるエリアのモンスターのレベルを相対的に計ることができるぞ。例えばダンジョンの中などで、追いかけてくるモンスターがいなければボス戦に突入してもほぼ大丈夫、というようにゲームを進める上での目安になるのだ。街などで目的を果たして、次のエリアに移動する前に、なるべく自分より強い敵がいなくなっているから移動した方が楽になるので、移動する前に回りの敵をチェックしてみよう。



→ 目の色の赤いモンスターが、自分よりレベルが高い証拠。追いかけてくる。

→ ダンジョンの中など、道が狭いところではモンスターから逃げるのは難しいぞ。





自分よりレベルの高い敵との戦いに備えてのヒント

勝てないときは装備、持ち物をチェック

フィールドでモンスターと戦っているとき、自分のレベルはそれなりに上がっているはずなのに、特定のモンスターにはなぜか勝てないとか、苦戦を強いられることがある場合、自分の戦いを振り返ってみよう。そんなとき、力押しだけで進めようとしていないだろうか。何も考えずひたすら攻撃一本槍でもそこそこは戦えるが、強敵と対峙した場合は装備している武器の属性にも気を遣いたい。この世界で手に入る武器のいくつかには炎、水などの属性が設定されており、身につけることによって与えるダメージや受けるダメージが変化するのだ。これらはステータス画面で確認できるので、苦戦した場合は装備を1ランク落としてでも属性のあるものにしてみよう。



Name	HP/max	PP/max
ナイト	373 / 1020	125 / 129
	0 / 1011	きぜつ

↑ ベイビーは攻撃力、防御力が低いので、地道に鍛えてこう。そうしないとすぐにやられてしまうぞ。



↑ 体力を回復するアイテムが足りないと、途中で泣きを見ることになるのだ。



↑ 炎を吐いて攻撃してくる敵などには、自分も火の属性を身につければダメージを軽減することができる。



いざというときにピンチに陥らないためのヒント

持てる道具の数には注意だ

「ナイト&ベイビー」では、主人公が持てるアイテムの数には限界がある。あまりに多くのアイテムを持ちすぎた場合、残りの分はベイビーに預けておかねばならないのだ。だが、ベイビーに預けた分のアイテムは戦闘中に使うことはできないのである。従って、回復アイテムなどをある程度ナイトが所持しておかないと、いざというときに回復を行うことができなくなってしまう。荷物がいっぱいだからといって、すべてベイビーに持たせしてしまうということはやめよう。武器や防具を減らしても、少なくとも常にHPとPPを回復させるアイテムを各3つずつくらいは持っておくようにしよう。



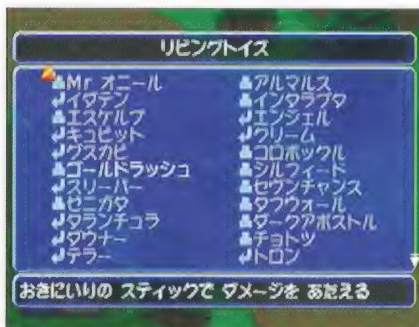
↑ 持ち物が多すぎると、このようにニーニーナに言われてしまい、アイテムを取ることができなくなってしまう。



かつてないダイナミックな戦闘を行うヒント

まったく新しいシステム、リビングトイズ

通常のRPGの場合、武器でモンスターを攻撃する以外に魔法が用意されているのが大半だろう。だが、「ナイト&ベイベー」には魔法の概念はなく、代わりにリビングトイズと呼ばれるオモチャがナイトのアシストを行ってくれる。リビングトイズは世界中に71体隠されており、それぞれに違った効果が設定されている。リビングトイズを手に入れる方法はさまざまで、宝箱にあったり、街の住人からもらったりするのだ。すべて見つければ至難の業だが、コレクター心をくすぐるマニアックな要素なので、骨の髄まで楽しみたいプレイヤーは是非ともチャレンジしてみよう。



↑すべてのリビングトイズを手に入れるのは、はっきり言って難易度超Aクラス。それだけに達成できたらスゴイぞ。



↑リビングトイズは戦闘中3体まで同時に使用することができる。ピンチになる前に先手を打って使っていくこ。



戦闘を100倍楽しむためのヒント

リビングトイズのコンボを活用

戦闘中に限らずナイトの冒険をサポートしてくれるリビングトイズだが、単体で使うだけではその恩恵に最大限あやかすることはできない。なぜなら、リビングトイズは戦闘中3体まで同時に使用することができ、同時に使用することによって利用価値が数段アップする組み合わせが存在するのだ。これを「コンボ」と呼び、ボス戦など長期戦必至の戦いでは、知っているだけで戦闘効率が高くなる場合がある。右ページにコンボの一覧を掲載しておいたので、利用してみよう。また、これ以外にも自分だけのオリジナルコンボを見つけ出すなど、リビングトイズを使った遊び方はいろいろ用意されているぞ。



↑これを究極のコンボ。リビングトイズマスターを目指すなら、一度は見てみたいコンボだろう。



リビングトイズを最大限に利用するためのヒント

おすすめLTコンボ一覧表

アルマルス+滞在LT+滞在LT

アルマルスが滞っている間に、回復アイテムを使うのもいいけど、滞在LTを用意することによって敵の攻撃の前にLTのセッティングを行おうという、LTにとって最も重要なコンボ。

アルマルス+カストロフorアサシン

アルマルスの後に「3ターン待機」のLTを出せば、必ずHPが0になる前に攻撃を実行してくれる。カストロフの場合、防御する目印にもなるのだ。

滞在LT+ファントム+滞在LT+滞在LT.....

コンボというより連続技。ファントムは攻撃時に生けにえとなるLTを発見するため、滞在LTがいなくてもナイトのターンでLTを呼び出せば、ファントムは攻撃をし続ける。マップス、エスケルプ等がオススメ。

バンピレラ+コロボックル

バンピレラがナイトのHPを吸い取り、それをコロボックルが回復してくれる。つまり、このコンボでバンピレラを使うデメリットがなくなるのだ。

コロボックル+ブルッディ

PPを回復したい、でもHPを減らしたくないというときにこのコンボ。コロボックルが死ぬまでPPを回復できる。他の回復系LTはPPの消費が大きいので、コロボックルの方が使える。

ドラッケン+エンジェル

こちらもコンボというより連続技。どちらもMAXHPの半分が対象なので、相手のHPを大幅に奪った状態にすることが可能となる。

ソウルメン+ラストバクト

まさに「最後の賭け」ともいえるLTのラストバクトなのだが、ソウルメンをあらかじめセットしておくことにより安心になる。

バロン+バルサーク+orナイトに攻撃するLT

まさしくお金儲けコンボ。所持金がいっぱい場合はこのコンボを使ってみよう

チルチルミチル+バロン

お金儲けコンボその2。ただ、チルチルミチルの「ゼニドルアップ」が選ばれないと威力が発揮されない。

レジェンド+Fファイナライザー

まさに最強コンボ。Fファイナライザーを出した後、ナイトのHPがMAXの4分の1以下だと可能になる。FファイナライザーでナイトのHPを減らし、レジェンドの「レジェンドオブLT」が即座に発動する。

SECRET

ベイベーの秘密

上手なつきあい方

FRIENDSHIP

ナイトの大切なパートナー、ベイベー。プレイヤーの接し方によってさまざまな変化を遂げる、この謎の生物を検証だ。



ナイトの大切な仲間、ベイベー

冒険を進める上で欠かせないのが、ベイベーの存在だ。プレイヤーの良きパートナーとして、戦闘以外にもさまざまな手助けをしてくれるので、このベイベー抜きにゲームを語ることはいできないだろう。とはいってもこのベイベー、プレイヤーがどのように接するかによって性格がいろいろ変わってくるのだ。育て方によってはおとなしく、また、攻撃的になるなど自分のプレイスタイルが大きく反映してくる。このことをふまえて時には優しく、時には厳しく育て、立派なベイベーに育ててあげよう。



ベイベーと心を通じ合うためのヒント

ベイベーは隠しパラメータを持っている

プレイヤーは戦闘時にベイベーに、大まかな指示しか与えることができず、決定権はあくまでもベイベーにある。その行動の確率については、プレイヤーがどのようにベイベーに接しているかによって変化する。具体的にはベイベーの内部に隠しパラメータが存在しており、この数値が変動することによって行動パターンが変化してくるのだ。ナイトの与える指示を見てみよう。

●「がんばれ」

ベイベーの行動を、攻撃行動にする。ただし遂行するかは親交度と勇気による。

●「ムリするな」

ベイベーの行動を、自分への防御行動にする。ただし遂行するかは親交度とIQによる。

●「たすけて」

ベイベーの行動を、ナイトへ防御行動にする。ただし遂行するかは親交度と好奇心による。

IQ

主に賢い行動をするかに影響する

勇気

主にベイベーの行動選択に影響する

好奇心

主に行動のばらつきに影響する

親交度

主にナイトの命令を遂行するかどうかに影響する

バイオレンス

主に攻撃行動を好む性格かどうかに影響する

フレンドシップ

主にナイトを守る行動をとるかに影響する

エゴ

主に自分を守る行動をとるかに影響する

●「にげるんだ」

ベイベーを逃がす。パラメータを変動させたくない場合に使用する。

●「へんしん」

親交度とフレンドシップが一定以上あると選択可能。ただし使用すると親交度が下がる。

と、ご覧のように親交度がベイベーの行動に深く関わっており、これが低いとプレイヤーと打ち解けることはできない。親交度を上げるにはおやつやおつかい（P20～21）で上げることができるので、積極的にベイベーとコミュニケーションを取っていくようにしましょう。

どうぶ そうび リビング ベイベー ネーナー せってい	ナイト ▶ベイベー
ナイト HP: 976 PP: 126	LEVEL: 41 MAXHP: 926 ちから: 80 たいりょく: 87 すばやさ: 93 うん: わるくない こづき: 80 ぼうぎょ: 87 けいけんち: 321292 つきのしきまで: 493
ベイベー HP: 926	おがね 3610462
ほくらのさだめ	

↑ こうして目に見えるパラメータ以外にも、実は隠しパラメータとしてさまざまな要素をベイベーは持っている。



ベイベーを効率よく鍛え上げるためのヒント

訓練所でパワーアップさせよう

ベイベーもナイトと同様、戦闘を重ねて経験値を稼ぐことによってパワーアップして行くが、それ以外にもいくつかの方法で能力をアップさせることができる。まずはトリスキンにある訓練所だ。ここでベイベーのレベル×100のゼニドルを払うことにより、それぞれの属性を持った6匹のモンスターのうち、1対と戦うことができる。ここで戦いに勝つことができると、

・力、体力、素早さの中からランダムで1つがアップする。

・HPがレベルに応じた分アップする

・戦った敵の属性の属性攻撃に対して強くなる。

といった効果が得られる。

ただし、戦闘中ベイベーには大まかな指示しか与えられないので注意だ。



↑ トリスキンの町にある訓練所。一見意味があまりないように思われるのだが、実はかなり重要なポイントなのだ。



↑ 戦闘中は通常の戦闘と同じく、大まかな指示しか与えることができない。あとはベイベーの実力次第だ。



↑ 訓練所で現われるモンスターに勝ってパワーアップだ。お金に余裕ができたらかまめに通うようにしましょう。



ベビーのさまざまなアクションを楽しむためのヒント

モンスターを倒して変身覚えよう

モンスターとの戦闘に勝利した際、ベビーが倒したモンスターに変身する特技を身につけることがある。これにより、次回からの戦闘中にベビーが覚えた変身を使ってモンスターを攻撃してくれるようになるのだ。攻撃の種類によってはモンスター全体にダメージを与えるものなど、強力な攻撃方法が用意されている。ただし、ベビーが変身する確率は「へんしん」コマンドを使わない限り、隠しパラメータに左右されてしまう。



↑変身覚えられるモンスターを倒したときは、このようにメッセージがでて次回戦闘時から変身できるようになる。

変身できるモンスター

ディノ

ネイル

ニョウン

ファットバット

マダーキャット

カニナマズ

ドリアード

ブーフー

キラザクロ

ポイズンフロッグ

エレクラゲ

イブキ

※イベントで覚える

アイビー

ボーボーどり



ベビーと仲良くなりたい人へのヒント

おやつを与えて仲よくなろう

訓練所でベビーを鍛える以外にも、パワーアップを図る方法がある。それがこの「おやつ」だ。所持アイテムの中で不要なものがあったら売り飛ばしてしまわずになるべく、ベビーに与えてみるようにしよう。重要なのは武器、防具、回復アイテムで、それぞれ

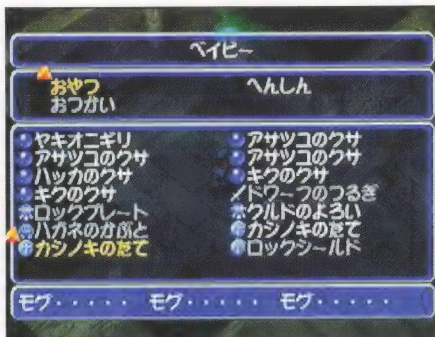
- ・武器→カアップ
- ・防具→体カアップ
- ・回復アイテム→HPアップ (MAX時のみ)

といった効果がある。もちろん良いアイテムの方が効果的で、属性があるものについてはその属性に対する耐性もアップする。また、与えた後のベビーの反応が

- ・喜ぶ→親交度アップ
- ・ふくれる→親交度ダウン
- ・はきだした→食べられない

というように、親交度にも変化を及ぼす。これを

利用して、いらなくなったアイテムも無駄にせず使っている。



↑いらなくなった武器や防具などは売ってお金に換えたいところだが、ベビーにおやつとして与えるのが賢いやり方だ。



お金がないときに役立つヒント

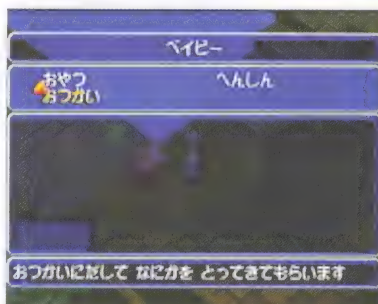
アイテムを無料で手に入れる「おつかい」

右の表にある条件を満たした場合、フィールド画面からベビーをおつかいに出してアイテムを持ってきてもらうことができる。何を持ってくるかはベビーのパラメータによってランダムだが、主に良質のアイテムを手に入れるためにはレベル、IQ、勇気、運に左右されるのだ。また、おつかい可能回数はレベルの上昇と共に上がっていき、実行すると共に減っていく。寝ることによってこの回数は回復するぞ。おつかいに行く確率はベビーの好奇心がIQより高い、ナイトの運が高いことなどに影響され、おつかいに行くとき好奇心と勇気が上がり、拒否されると親交度が下がってしまうのだ。また、おつかい可能回数が多い方が拒否されにくい。失敗したときのリスクはあるが、アイテムをタダで手に入れることができる魅力的なコマンドなので積極的に試してみよう。

ベビーがお使いに行く条件

①親交度がある

②お使い可能回数が残っている



ーリスクはあるが魅力的な「おつかい」コマンド。失敗を恐れずチャレンジだ。

お使いの後のアクションで性格が変化

アイテムを見つけてきた場合、リアクションにより、ベビーの性格が変わってくるのだ。

・アイテム未発見／ほめる

親交度アップ、勇気、好奇心、IQダウン

・アイテム未発見／しかる

親交度ダウン、IQアップ

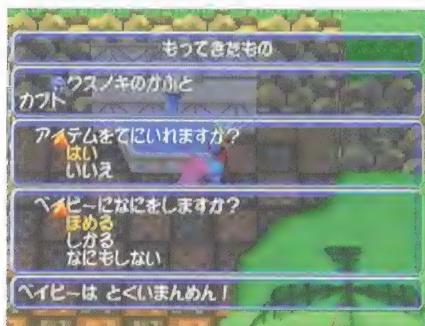
・アイテム発見／ほめる

親交度アップ、IQダウン

・アイテム発見／しかる

親交度、好奇心ダウン、IQアップ

ちなみに何もしないは変化なし。



↑ベビーがアイテムを手に入れてきたら、その時のリアクションによって性格が変わってくるのだ。





ベビーのアクションをすべて把握するためのヒント

ベビーの行動一覧表

かみつき

ベビーの基本攻撃。
通常はこの方法でモン
スターを攻撃する。



にげる

逃走する。



ハンマー2

体を変化させてのハン
マー攻撃。相手を混乱
させる。



へんしん

すでに覚えているモン
スターに変身する。モン
スターのパラメータ+ベ
ビーのパラメータ上昇
修正がかかる。



ずつき

相手目がけてずつきで
攻撃するが、ヒットす
るとビョって1ターン
動けなくなる。



ハンマー1

手をハンマーにして攻
撃する。



ぼうぎょ

防御力を一時的に上
げる。



ソード

体を剣に変化させる強
力な攻撃。時々相手を
「マヒ」状態にさせる。



かいふくおどり

MAXHPの20%を回
復する。その際、毒な
ど状態変化も回復す
る。



グローブ

体をグローブに変化さ
せる強力な攻撃。時々
相手を「すいみん」状
態にさせる。



アイテム

ベビーに預けている
アイテムを、勝手に使
用してしまう。どれを
使うかはランダム。



第2章
SCENARIO
of
K&B



冒険が始まる場所

オラガ



村長にお使いを頼まれよう

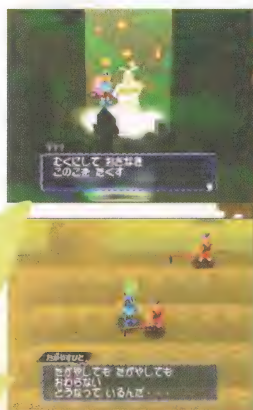


主人公ナイトの生まれ育った村、オラガ。ここから物語はスタートするのだ。ゲームが始まると間もなくニーニーナが、ナイトを村長が探していると呼びに来てくれるので、早速村長の家を訪ねていこう。すると、オラガの北にあるキョキョロの村長に手紙を渡してくるよう頼まれる。この手紙を持って、キョキョロへと向かおう。道中ではモンスターがナイトの行く手をさえぎるが、それほど強くないので苦戦することもないだろう。戦闘になれる意味もかねて多少レベルアップしておく、これから先が少し楽になるぞ。体力が減ったら家に戻り休息しよう。



↑村長の家に行くと、手紙をキョキョロまで届けるように頼まれる。さあ、冒険に出発だ。





イベントチャート



1. 村長の家に行く
2. 村長に手紙をもらう
3. キョキョロへ出発

↑ 出かける前にマリーおばあさんに話しかけると、おにぎり
りをもらえる。必ずもらってから出かけよう。

一つ目の住人たちの村

キョキョロ



ベイベーとの出会い



オラガの村長の手紙を持って向かう先が、このキョキョロ。道なりに進んでいけばすぐに見つかるだろうが、不安な場合は途中にある道しるべを見ながら進んでいこう。キョキョロに着いたら、町の一番奥にある村長の家に行こう。ここで村長に手紙を渡せばおつかいは終了。再びオラガに帰ることになる。この時点でモンスターに傷つけられてしまい、体力が減っていたら宿屋に泊まるか、道具屋で回復アイテムを買って体力を回復させるようにしよう。オラガに帰ると村の前にベイベーが倒れており、助けることになるのだが、村長の命によりおそろしの風穴に捨ててに行くことになる。



↑キョキョロの村長、キョソキョソに手紙を渡してあげれば、おつかいはおしまい。オラガに帰ろう。





↑ 何やらみかけないやつ。オラガの方に行ったということ
は、帰り道で誰かと出会ったりするのだろうか。

イベントチャート



1. キョキョロの村長に手紙を渡す
2. ベイビーを助ける
3. オラガの村長に相談
4. おそろしの風穴へ

SHOP DATA

道具屋	アイテム名	値段 (セニドル)
	オニギリ	10
	モモ	10
	アサツユのクサ	10
	ハツカのクサ	15
	ゲシのクサ	20
	ガマガマのタネ	10
	クルクルのタネ	15
	ビリビリのタネ	20

宿屋

無料



Section 2 おそろしの風穴〜ケルの集落〜

モンスターのひしめく洞窟

おそろしの風穴〜ケルの集落〜



ベビーの命運いかに



キョキョロから帰る途中、突然現われた謎の人物にベビーを託されてしまったナイトたち。だが、一体どうしていいかわからず村長に相談することに。すると村長は、ナイトたちにおそろしの風穴にベビーを捨ててくるように命じる。かわいそうだがこの時点ではどうすることもできないので、言われたとおりベビーを連れておそろしの風穴へ向かおう。場所はキョキョロへ向かう分かれ道を逆方向に進んでいけば、見つけることができるぞ。その後ナイトたちは風穴に入っていくことになるので、所持金に余裕があればキョキョロである程度、回復アイテムを買っておこう。



↑一度は拾ったベビーを捨ててしまったものの、やはり放ってはおけない。風穴の中を探しに行こう。



↑ナイトにとって最初のダンジョン。あまり無理をせず慎重に進んでいこう。

2度のボス戦がポイント



おそろしの風穴内に登場するモンスターは、これまでフィールドに登場していたものよりもレベルが高く、最初にある程度レベルを上げておかないと苦戦は必至だ。さらに、ここでは2度のボス戦がナイトたちを待ち受けているので、逃げ回らずに戦って、しっかりレベルアップを行なっていこう。また、各所で見かけることのできる宝箱の中には、この先の冒険で幾度となくお世話になるリビンググトイズが眠っているの、取り逃すことのないように。

ベビーを追って風穴内に入ったら、まずはケル族の集落を目指そう。ここではケル族がデニキノコの被害を受けているので、代わりに戦って倒してあげよう。その後、さらに風穴の奥へと進んでいくと、ようやくベビーと再会できる。だが、ここでもまたボス、ゲイルバインダーと戦うことになるので、ベビーと合流する前に体力が十分残っているかどうかチェックしてから臨むようにしよう。見事にボスを倒すことができると、ベビーが仲間に加わるぞ。



↑デニキノコに困っているケル族を助けるため、代わりに退治してあげよう。



2 (P30)

ケルへ

宝箱 × 3個

イベントチャート



1. ケル族の集落へ行く
2. デニキノコを倒す
3. ゲイルバインダーを倒す
4. おそろしの風穴を脱出

おそろしの風穴①

SHOP DATA



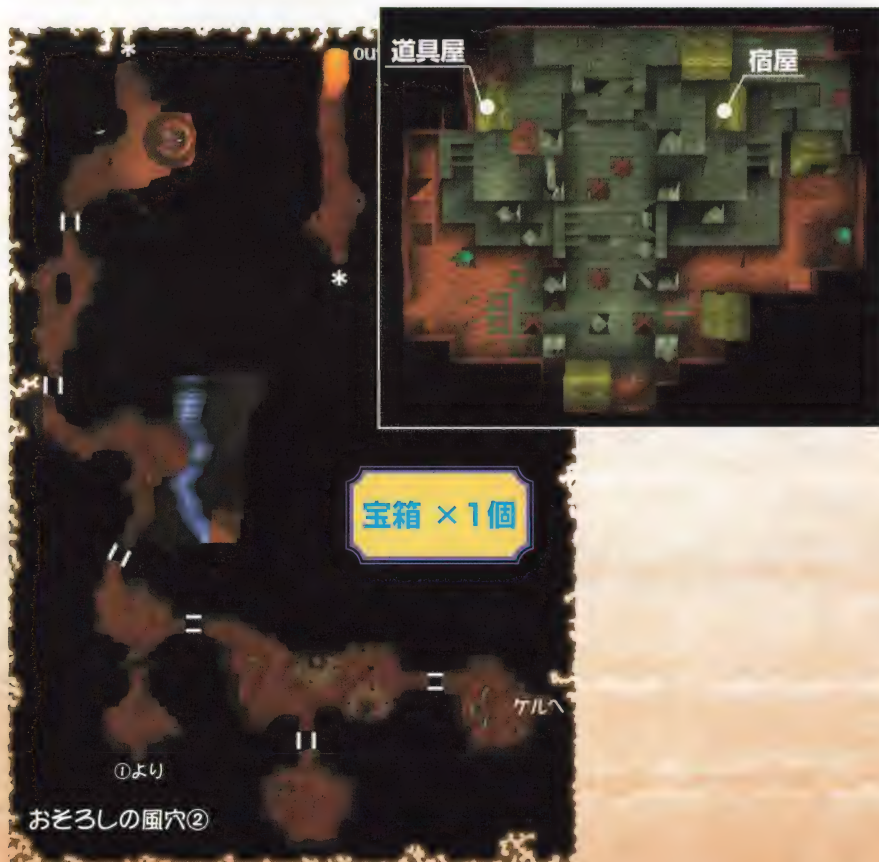
アイテム名	値段 (セドル)
オニギリ	10
モモ	10
アサツユのクサ	10
ハツカのクサ	15
ケシのクサ	20
ガマガマのタネ	10
クルクルのタネ	15
ビリビリのタネ	20



宿屋

無料

Section 2 おそろしの風穴

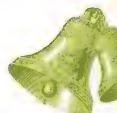


優しい老夫婦の宿屋

宿屋ウズマキ



商人ボニクとの出会い



一度はゲイルバインダーとの戦いに勝利したナイトたちだったが、そう思ったのも束の間、再びゲイルバインダーに攻撃を仕掛けられてしまい、たまたま風穴の外に逃げる。だが、なんとその先は断崖絶壁だったのだ。逃げ場を失ったナイトたちは、崖から飛び降りてしまい、そこで意識を失ってしまう。……ナイトが目を覚めた場所はベッドの上。宿屋ウズマキのおじいさんたちが倒れているナイトらを助けてくれたのだ。ここではボニクからアイテムを買うことができるので、これから先の冒険に備えて出発する前に回復アイテムを手に入れておこう。



↑ゲイルバインダーから逃れるために、断崖から飛び降りたナイトたちを介抱してくれた、優しい老夫婦。

アイテム名	値段 (センドル)
サツマイモ	100
ヤキオニギリ	500
キクのクサ	20
テロテロのタネ	20
AFM324	0
宿屋	20

Section 2 イステン

海岸ののどかな町

イステン



戦士ダークビートと戦う



イステンに向かったポニクの後を追ひ、海岸沿いにナイトたちもイステンを目指す。十分レベルが上がっていれば道中に現われるモンスターはそれほど手強くないが、自信がないならウズマキ宿を拠点にしてレベルアップを行ってから向かうようにするといひ。ウズマキ宿からイステンまではやや距離があるので、慎重に進んでいこう。イステンでは村長の跡目決定戦に巻き込まれてしまい、戦士ダークビート&イブキと戦うことになる。だが、ここでは強力な攻撃の前にまったく歯が立たない。ここでは結局負けてしまうのだが、ストーリーは進行していくので問題はないぞ。



↑ポニクを人質に取られてしまい、村長の決定戦に代理人として出場しなければならなくなったナイト。





↑とてつもない強さを誇るダークビート&イブキ。今のナイトのレベルでは、まったく歯が立たないのだ。



イベントチャート

1. 入り口でボニクと会う
2. 決定戦に出場する
3. ダークビートたちと戦う

SHOP DATA



アイテム名

攻撃力/守備力

値段(ゼニドル)

クスノキのつるぎ	10	80
ドウのつるぎ	12	150
テツのつるぎ	13	150
カシノキのつるぎ	14	200
クスノキのよろい	10	100
カシノキのよろい	12	110
ドウのよろい	12	110
テツのよろい	14	200
クスノキのかぶと	11	100
ハガネのかぶと	21	1050
クスノキのたて	10	100
ドウのたて	12	110
テツのたて	13	150
カシノキのたて	14	200
カルムリング		9980
リラックスリング		9980



オニギリ

オニギリ	10
モモ	10
アサツユのクサ	10
ハツカのクサ	15
ケシのクサ	20
ガマガタのタネ	10
クルクルのタネ	15
ピリピリのタネ	20



宿屋

無料

船の行き交う港町

ギョードック



船のチケットを入手したい。しかし…



船で東の大陸へ渡るために、ギョードックへとやってきたナイトたち。船に乗るためにはチケットを入手しないとイケないのだが、あいにくチケットはすべて無くなってしまっているのだ。ここで途方に暮れてしまっても仕方ないので、町長に相談に行こう。するとここで強欲な町長が怪物のルビーとなら取り替えてもいいと言い出すので、それを手に入れるため、一度町をでて西へ進路を取っていかう。また、この町では値段は高いが高性能な武器を売っているの、この先の戦いに備えて必ず購入しておくようにしよう。所持金が足りないなら、町の前でモンスターを倒すといいぞ。

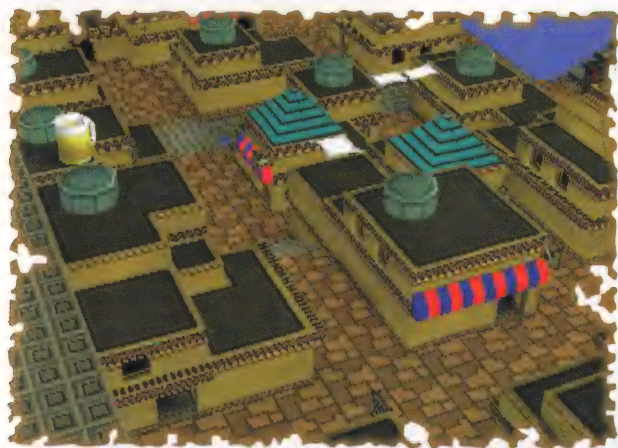


↑ 怪物のルビーといった、価値のあるものとならチケットを交換してもいいという強欲なギョードックの町長。





↑船のチケットを手に入れるにはギョードックを一度離れ、クルド洞窟まで行かなければならないのだ。



イベントチャート



1. チケット売り場へ行く
2. 船着き場でカシオート一行に会う
3. 町長と話をする

SHOP DATA

武器屋 1

アイテム名	攻撃力/守備力	値段 (ゼニドル)
ハガネのつるぎ	15	300
バイレーツのつるぎ	16	400
セイジュのつるぎ	17	500
ロックソード	18	600
ハガネのよろい	15	300
バイレーツのよろい	16	400
セイジュのよろい	17	500
ロックプレート	18	600
クスノキのかぶと	11	100
ハガネのかぶと	21	1050
ハガネのたて	15	300
バイレーツのたて	16	400
セイジュのたて	17	500
ロックシールド	18	600
レリーフリング		9980
ウェークリング		9980
オニギリ		10
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
モモ		10

武器屋 2

キクのクサ	20
デロデロのタネ	20
トンガラシ	25
ウトウトのタネ	25
ミストソード	19 750
ジュビョウのつるぎ	20 900
レイドのつるぎ	21 1050
ホマレのつるぎ	22 1250
ミストプレート	19 750
ジュビョウのよろい	20 900
レイドのよろい	21 1050
ホマレのよろい	22 1250
オニのかぶと	22 1250
ロックシールド	18 600
ミストバックラー	19 750
ジュビョウのたて	20 900
レイドのたて	21 1050
ホマレのたて	22 1250
キュアリング	9980
ワームリング	9980



宿屋

30

鉱山で有名な町

ワーファン



研究者、ガークは何処に



ギョードックを出たら進路を西へと取り、平原を突き進んで行こう。しばらくすると、洞窟の入り口が目に入るはずだ。奥へ入っていくと、オゴロというおじさんに石版をワーファンに住むガークに届けるよう頼まれてしまう。ここは乗りかかった船ということで、ワーファンに届けに行つてあげよう。ちなみにダンジョンはモンスターは出てこないぞ。洞窟を抜けてワーファンに着いたら町の人にガークの居場所を聞いて届けに行くと、困ったことに誰もいない。仕方ないのでいったんあきらめて、町のさらに西にある湿原を通って、クルド洞窟に進んで行こう。

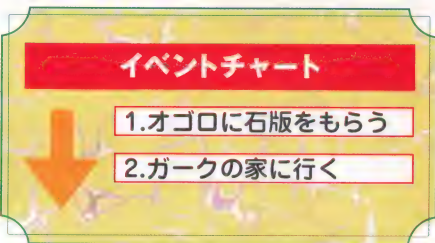


↑通りかっただけなのに、いきなり荷物の配達を頼まれてしまうナイトたち。仕方ないので届けてあげよう。





↑クルド洞窟で宝石を手に入れたら、やっとガークと会うことができる。それまでは家にも入れないのだ。



SHOT DATA



アイテム名	攻撃力/守備力	値段 (ゼニドル)
ホマレのつるぎ	22	1250
シビトのつるぎ	23	1450
ドクムシのつるぎ	24	1650
ドワーフのつるぎ	25	1900
シビトのよろい	23	1450
ドクムシのよろい	24	1650
ドワーフのよろい	25	1900
ビャッコのよろい	26	2150
クスノキのかぶと	11	100
ハガネのかぶと	21	1050
シビトのたて	23	1450
ドクムシのたて	24	1650

ドワーフのたて	25	1900
ビャッコのたて	26	2150
カルムリング		9880
リラックスリング		9980
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
ホウレンソウ		800
モモ		10
ガマガマのタネ		10
クルクルのタネ		15
ビリビリのタネ		20
おもいでのはね		1000
宿屋		15

炎の獣が待ち受ける地

クルド洞窟



ルビーを求めて奥へひた進め



ワーフンのさらに西にある湿原地

帯を抜けたら、いよいよ聖獣の待つクルド洞窟が見えてくる。湿原を抜ける際にモンスターとの戦いで傷つ

いてしまった場合は、入口付近にいる人に話しかけると、体力を回復してくれるので、ここを利用するようにしよう。無料なので商人を使ってレベルアップに励むのもいいぞ。洞窟の最深部にたどり着くと、すでにカシナートたちがモンスターを倒してルビーを手に入れてしまっている。が、ここでモンスターを調べると戦闘に突入するので、倒してしまう。するとワーフンでガークに会うことができるぞ。そうしたらギョードックに戻るのだ。



↑世界を救うために宝玉を求めて旅を続けるカシナートたち一行。この先何度も彼らに出会うことになる。



←洞窟の入り口横では、商人がいて体力を回復してくれる。活用するべし。

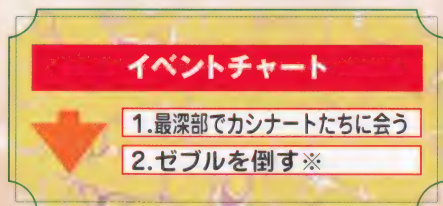
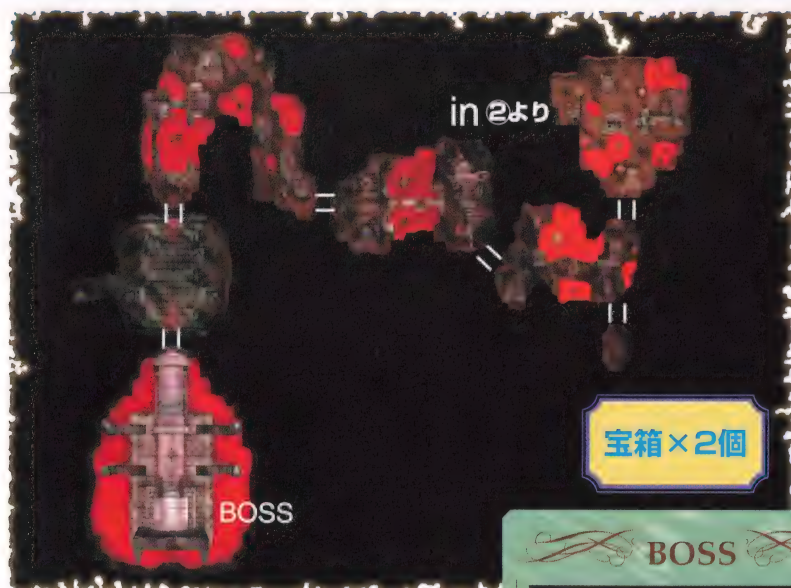


←薄暗くいかにも何かできそうな雰囲気。洞窟、気を引き締めて探索しよう。



宝箱×6個

ToF2 (P39) 2人



※必ずしも倒す必要はありません。

Section 2 ジャンゴ

世界の中心の小さな孤島

ジャンゴ



灯台に登り、世界をながめよう

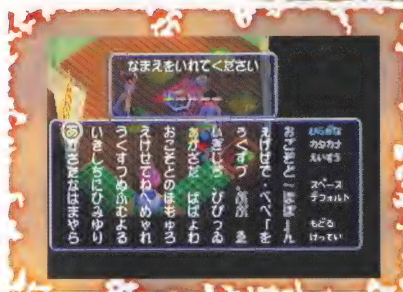
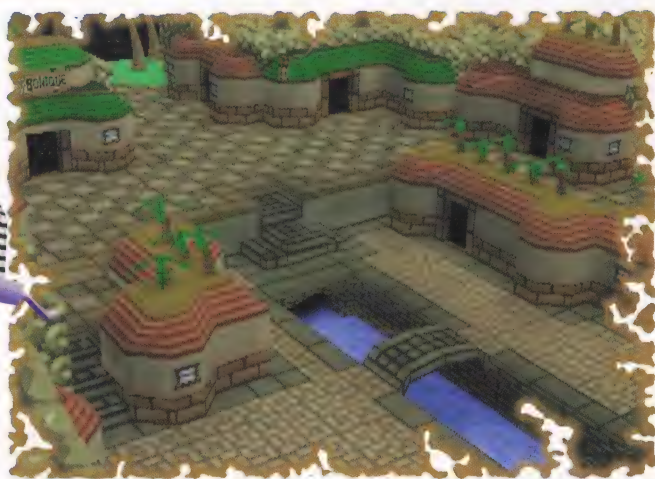


ギョードックで船のチケットを手に入れたら、東の大陸へと向かうべく船に乗り込もう。そうすると、航海の途中でこの小さな島、ジャンゴに立ち寄ることになる。特にイベントは発生しないが、とりあえずいろいろと見て回ったりしよう。ポニクはここで店を開くといって船を降りるので、この先、気が向いたら立ち寄ってみようとするといひ。強力な武具を手に入れるチャンスがあるぞ。また、島の南には次元門の入口がある。が、この時点ではまだ使うことができない。再び船に乗り込んだら、東の大陸へ進もう。しかし、途中嵐にあって船が沈没してしまう。



↑ 島のはすれには灯台がそびえ立つ。てっぺんまで登ってみると、ひょっとすると何かあるかも……。





↑島の人の家では、これから産まれてくる子供に名前を付けてあげることができる。

イベントチャート



1. 町を一通り回る
2. 船に乗り込む

SHOP DATA

武器屋

アイテム名	攻撃力/守備力	値段(ゼニドル)
シロガネのつるぎ	27	2400
ゴウのつるぎ	28	2700
ライメイのつるぎ	29	3000
シルクネツのつるぎ	30	3300
シロガネのよろい	27	2400
ゴウのよろい	28	2700
ライメイのよろい	29	3000
シルクネツのよろい	30	3300
クスノキのかぶと	11	100
ハガネのかぶと	21	1050
シロガネのたて	27	2400
ゴウのたて	28	2700
ライメイのたて	29	3000
シルクネツのたて	30	3300
レリーフリング		9980
ウェークリング		9980
オニギリ		10
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
モモ		10

ボニークの店

キクのクサ	20
デロデロのタネ	20
トンガラシ	25
ウトウトのタネ	25
フレイムソード	45 9980
アクアソード	45 9980
ガイアソード	45 9980
ウィングソード	45 9980
カオスソード	45 9980
ブライトソード	45 9980
ファイナルソード	80 62000
ファイナルプレート	80 62000
ファイナルヘルム	80 62000
ファイナルシールド	80 62000
カルムリング	9980
リラックスリング	9980
レリーフリング	9980
ウェークリング	9980
キュアリング	9980
ワームリング	9980

宿屋

15

原住民の住む島

カボル



ベイベーが生けにえにされてしまう



嵐によって海に投げ出されてしまったナイトたち。目が覚めるとそこは陸地で、何とか一命は取り留めたようだったのだが、大変なことにベイベーとはぐれてしまったことに気づく。すぐさまベイベーを探しに、北にある集落、カボルを目指そう。途中に現われるモンスターはナイト一人で戦うにはちょっと手強いので、とりあえず一度セーブするまではなるべく無理しないようにして進んでいこう。カボルに着いたら中心部でベイベーが生けにえにされそうになっている。ベイベーを助けるためにほこらの中に住むモンスターを退治に行くのだ。レベルアップも忘れずに。




↑はぐれてしまってベイベーを発見したと思ったら、なんと原住民の生けにえにされそうになっていたのだ。





↑ほこらに住み着く悪魔を倒してほしいと長老に頼まれるナイト。ベイベーを救うためにも倒しに行こう。

イベントチャート



- 1.ベイベーを発見
- 2.村人に話を聞く
- 3.ほこらの中へ



SHOP DATA

アイテム名	値段 (ゼニドル)
サツマイモ	100
ヤキオニギリ	500
ハウレンソウ	800
モモ	10
ガマガマのタネ	10
クルクルのタネ	15
ビリビリのタネ	20
おもいでのはね	1000

 宿屋

無料

悪魔の住む場所

カビ族の祠



ボスを倒してベイベーを助けよう



生けにえにされてしまったベイベーを助けるため、ほこらの中へ入って行かねばならなくなってしまったナイト。一通りカボルの人に話を聞いたら、いざ突入だ。とはいっても現われるモンスターは当然今までよりパワーアップしている上、ベイベーのアシストがないのでかなりの苦戦を強いられることだろう。さらに、カボルでは道具類しか手に入らないので、武具のパワーアップも望めない。そのため、ここはあまり無理をせず、体力が少なくなったら一度地上に戻るなどして途中でやられてしまわないようにしよう。ボス、ウゴンガを倒せばベイベーと再会できるぞ。



↑ベイベーを助けるために、ほこらに乗り込むナイトたち。アシストがないので気を付けて進んでいこう。



「今はまだこの中に入ることはできない。ここにはそんな意味があるのさうか。」

アメンボのふえで海へ出発



カボルに戻ってベイベーを助け出したら、住人からアメンボのふえをもらえる。これを海岸で使うことによって、アメンボに似た生物、チェスターを呼び出して海に出ることが可能になるのだ。早速、西の海岸に出て、ふえを吹いてみよう。



「一見事、ほこらに住み着く悪魔を倒すと、長老からお礼の品をもらえるのだ。」

イベントチャート



- 1.ウゴンガを倒す
- 2.ベイベーを助ける
- 3.アメンボのふえをもらう

BOSS

たまたま
どうして
はいる

Name	HP/max	PP/max
ナイト	285 / 355	75 / 75

ウゴンガ
カムリングさえ装備していれば、そう恐くない相手である。



最西端に位置する町

カゾン



謎の誘拐事件を解決せよ



チェスターに乗って海に出たら、そのまま各地を回ってみるのでもいいが、とりあえず北に進路を取ってカゾンの町を目指そう。この町では謎の誘拐事件が多発しており、町長までもが誘拐されてしまっているというのだ。町長の娘に調査を依頼されたら、この町の北にある、北の塔へ行ってみよう。また、この町では久々に新しい武具を購入することができるので、これまでに貯まったお金で回復アイテムと一緒に手に入れて、ナイトをパワーアップさせておこう。このあたりからモンスターもかなり手強くなっているので、気を抜くと全滅、なんてことになってしまいかねないぞ。



↑ 休む間もなく事件に巻き込まれるナイトたち。今度は誘拐事件の真相解明を引き受けることになる。





↑北の塔に閉じこめられているカゾンの町の人たち。娘の言うとおり、やはり町長も塔の中にいたのだった。

イベントチャート



1. 町長の娘に話を聞く

2. 北の塔へ向かう



SHOP DATA

武器屋

アイテム名	攻撃力/守備力	値段(ゼニドル)
シップウのつるぎ	31	3600
ゴクドウのつるぎ	32	3950
シュラのつるぎ	33	4350
クレイジーソード	34	4700
シップウのよろい	31	3600
ゴクドウのよろい	32	3950
シュラのよろい	33	4350
ジャコツのよろい	34	4700
ハガネのかぶと	21	1050
オニのかぶと	22	1250
シップウのたて	31	3600
ゴクドウのたて	32	3950

シュラのたて	34	4350
ジャコツのたて	35	4700
キュアリング		9980
ワームリング		9980
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
ホウレンソウ		800
モモ		10
ガマガマのタネ		10
クルクルのタネ		15
ビリビリのタネ		20
おもいでのはね		1000

宿屋

200

誘拐事件の鍵を握る場所

北の塔



塔の最上階には何も無いが……



町長の娘に誘拐事件の解決を依頼されたら、カゾンを北へと進んで北の塔を目指そう。意外に道のりが長く、何度もモンスターに襲われると思うので、回復アイテムの残量には気を付けておくようにしたい。塔に着いたらまず奥へと進み、最上階を目指していこう。それほど複雑な作りにはなっていないので、現われるモンスターにさえ注意していけば簡単に最上階までたどり着けるだろう。だが、最上階へ着いてみたものの、そこには誰もいないのだ。



↑最上階まで登ってみたものの、そこには何もなくてもらんとした光景だった。とりあえず引き返してみよう。



↑北の塔の地下で意外なキャラ、ダークビートたちと再会することになる。

秘密は地下にあった



塔の最上階には何もなかったのを確認したら、今度は来た道を引き返していこう。すると、1階に着いたとき秘密の通路を発見できる。

イベントチャート



1. 最上階へ進む
2. 1階で隠し通路を見つける
3. あおいかいぶつを倒す
4. まもるものを倒す

BOSS



あおいかいぶつ

攻撃系を得意とするリビングトイズをパーティーに参加させて戦おう。



世界最大の町

トリスキン



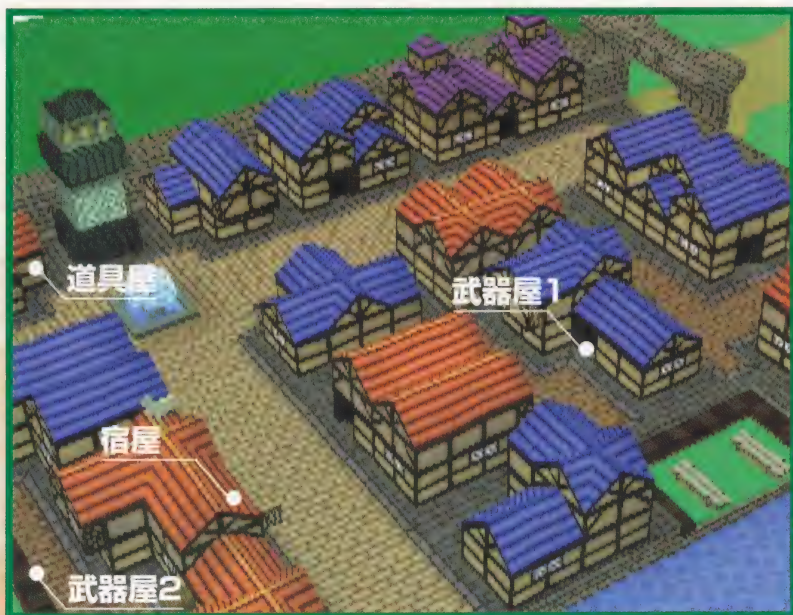
町を探検してみよう



カソンの誘拐事件を解決したら、ようやく当初の目的であった東の大陸へ渡ることができる。チェスターに乗って東にある世界最大の町、トリスキンへ行ってみよう。海上にもモンスターは現われるので、途中でやられないように注意だ。トリスキンに着いたら、いろいろと町を探索したりして、骨休めしてからお城へ行ってみよう。この町自体では特にイベントが発生するということはないので、すぐにお城へ向かってしまってもいいが、とりあえず武器だけはパワーアップさせておいた方がいい。2件ある武器屋を回って、気に入った装備を手に入れるようにしよう。

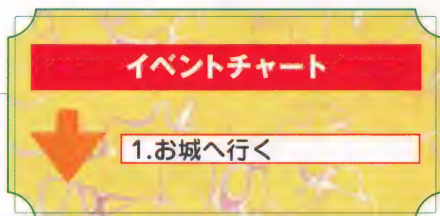


↑北の塔に閉じこめられていたジェイドを助け出すと、トリスキンに来たとき、お礼にリビングトイズをもらえる。





↑特に必須というわけではないが、サブイベントもいくつか用意されているので興味があれば探してみよう。



イベントチャート

1.お城へ行く



SHOP DATA

武器屋 1

アイテム名	攻撃力/守備力	値段 (ゼニドル)
イーグルソード	35	5100
イマジニのつるぎ	36	5500
ホークソード	37	5950
クレイモア	38	6350
イーグルプレート	35	5100
イマジニのよろい	36	5500
ホークプレート	37	5950
マープルプレート	38	6350
クスノキのかぶと	11	100
ハガネのかぶと	21	1050
イーグルシールド	35	5100
イマジニのたて	36	5500
ホークシールド	37	6350
カルムリング		9980
リラックスリング		9980
オニギリ		10
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
モモ		10

武器屋 2

キクのクサ	20
テロテロのタネ	20
トンガラシ	25
ウトウトのタネ	25
メタルキャリバー	39 6800
ブラックソード	40 7300
カゴのつるぎ	41 7800
ハメツのつるぎ	42 8300
メタルプレート	39 6800
ブラックプレート	40 7300
カゴのよろい	41 7800
ハメツのよろい	42 8300
ハガネのかぶと	21 1050
オニのかぶと	22 1250
メタルシールド	39 6800
ブラックシールド	40 7300
カゴのたて	41 7800
ハメツのたて	42 8300
レリーフリング	9980
ウェークリング	9980

宿屋

宿屋	200
----	-----

騎士団を統括する王の居城

トリスキン城



泥棒を退治せよ



王様に会うためにトリスキン場内に入ると、ギョードックで出会ったカシナートたちと再び出会うことに。神の塔へ向かうため、王様に旅の目的を告げ、先に進む許可をもらわねばならないのだが、城を出ていこうとした矢先、貴婦人のバッグが何者かに盗まれてしまう。ここで犯人を見つけてバッグを取り返すことにより、ようやくトリスキンの西の門を通る許可がもらえるのだ。ここでは戦闘になるので体力の残量には注意しておこう。だが、先に進んでしまわずに一通り装備などをチェックしてから、門を抜けてさらに東へと進んでいこう。



↑ 退出しようとした瞬間に事件発生。犯人は城内にいるはずなので、くまなく探し回ってみよう。





↑ 泥棒を捕まえることができると、トリスキンよりさらに 東へ進む許可を王様にもらえる。

イベントチャート



1. 王様に謁見する
2. 貴婦人のバッグが盗まれる
3. どろぼおを倒す



山道へと続く町

ガラム



女の子を助け出そう



トリスキンの王様に門を開けてもらったら、山道を抜けてさらに東へ進み、ガラムの町を目指そう。トリスキンの門を抜けたとたん、途中の道に現われるモンスターがいきなりパワーアップしているので、トリスキンを出る前に装備を整えておかないとかなりの苦戦を強いられるので注意だ。ガラムの町に着いたら町のはずれにいる男の人に話を聞き、洞窟の中にいるゴーレム、ルバルと戦おう。ルバルに一定ダメージを与えると戦闘が終了し、今度はカシナートと戦うことになる。が、この時点では歯が立たないのでやられてしまうナイトたちだった。



↑ 洞窟に入ったきり帰ってこない娘の安否を気遣う父親。ここは快く引き受けて洞窟を調べに行ってください。





↑世界を救うという大義名分の元、身勝手な殺戮を続けるカシナートたち。このまま許してしまってもいいのだろうか。

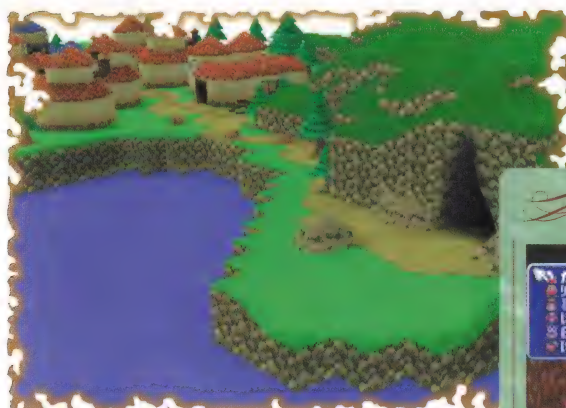
イベントチャート



1.少女の父親に話を聞く

2.ルバルと戦う

3.カシナートと戦う



BOSS

Name	HP/max	PP/max
ナイト	220 / 550	93 / 93
ベビー	220 / 549	ガンバレ

ルバル

人型の聖獣ルバル。リビングトイズと一緒に物理的攻撃をくりがえて倒す。

SHOT DATA



武器屋

アイテム名	攻撃力/守備力	値段 (セニドル)
ハメツのつるぎ	42	8300
エルビアンをつるぎ	43	8800
アルテナのつるぎ	44	9350
サツバツマル	45	9900
ハメツのよろい	42	8300
エルビアンよろい	43	8800
アルテナのよろい	45	9900
ノブナガヨロイ	46	10450
ハガネのかぶと	21	1050
オニのかぶと	22	1250
ハメツのたて	42	8300
エルビアンのかぶと	43	8800



道具屋

アルテナのたて	45	9900
ショウグンタテ	46	10450
キュアリング		9980
ワームリング		9980
オニギリ		10
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
モモ		10
キウのクサ		20
テロテロのタネ		20
トンガラシ		25
ウトウトのタネ		25
宿屋		50

雪の降りしきる町

マーヤック



聖者の存在を住民に尋ねよう



ガラムを出たら北へ進路を変え、雪山を登りながら中腹にそびえるマーヤックの町を目指していこう。途中の山道は道の幅が非常に狭く、どうしてもモンスターに接触してしまいがちだ。そのため、ここは逃げるのをあきらめてレベルアップのためと割り切り、積極的に戦って行くくらいの姿勢で進んでいこう。マーヤックに着いたら村人から聖者の存在と、村長からカシナート一行が神の塔に向かって進んでいったという話を聞くことができる。話を聞いて回り、一休みしたら道具の残量を確認し、次の目的地、聖者のほこらを目指していこう。



↑ 気乗りはしないが親切にあげよう。ついでにレコードも買ってあげるといいことがあるぞ。





↑ここにいる住民に話しかけると、神の塔のムービーを見ることができる。一度は見ておきたい。

イベントチャート

1. 住民に聖者の話を聞く
2. 村長にカシナートの話を聞く
3. 神の塔へ行く



SHOP DATA

アイテム名	攻撃力/守備力	値段 (セニドル)
サツマイモ		100
ヤキオニギリ		500
ホウレンソウ		800
モモ		10
ガマガマのタネ		10
クルクルのタネ		15
ビリビリのタネ		20
おもいでのはね		1000



宿屋

50

聖者アルディーの住むほくら

聖者の祠



世界に迫る黒い影が明らかに



マーヤックの町を出て山道を進んでいくと、再び平原に出るので、そのまま北の湖沿いに歩いていこう。しばらく進むと小さな家が見えてくる。そこが聖者アルディーの住むほくらなのだ。中に入るとアルディーの弟子たちがいるので、まずは彼らから話を聞こう。すると、カシナート一行が神の塔へ向かったと教えてくれる。ちなみに弟子の1人は体力を回復してくれるので、傷ついているなら回復させておくといい。そうして奥にいるアルディーと話しかけると、この世界に起きている異変について教えてくれ、神の塔へ向かうよう促されるのだ。



↑ここまで来たときに傷ついていたなら、この人に話しかけると体力を回復してもらえるぞ。





ベビーが生まれた地

神の塔



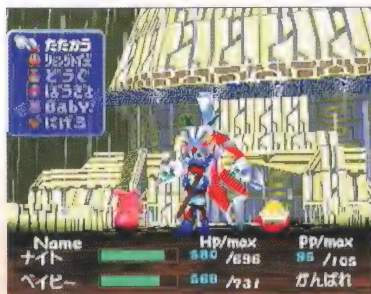
最上階に隠された秘密とは



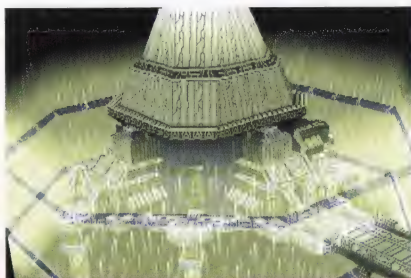
いよいよ物語も大詰め、ベビー出生の鐘を握る地、神の塔だ。ここではまず塔の中に入る前にギルとの決戦がある。傷ついたまま塔に入ってしまうように。ギルを倒したら、いよいよ塔の中へ突入だ。作り自体はほぼ一本道なので迷うことはないだろう。だが、通路は人が一人通れるくらいの広さしかないで、ほぼ100%敵に接触してしまう。大事なボス戦の前に無駄にアイテムを使ってしまうように。ちなみに塔内部では3度のボス戦が控えているので、ベビーにも回復アイテムを持たせてボス戦を乗り切れるよう準備していこう。



↑ やっと神の塔に着いたと思ったら、なんとカシナートの悪事が発覚。すべての宝玉がその手に渡ってしまう。



← 神の塔に入る前に、暴走したギルを倒さねばならない。強敵だぞ。



← 時すでに遅し……。カーミンはついにジザンを復活させてしまったのだ。

イベントチャート

1. 入口でギルと戦う
2. 聖者の祠でアルディーに話を聞く (再び神の塔へ行く)
3. アンゾを倒す
4. ランゾを倒す
5. カーミンを倒す

Section 2 神の塔



BOSS

アンゾ

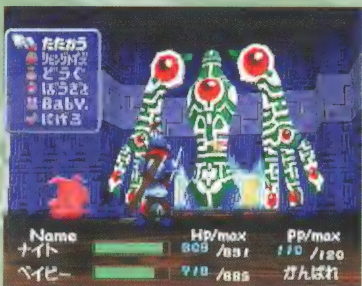


↑カーマインの野望を邪魔させまいと、北の塔5Fを守っているアンゾ。

カーマインにより、北の塔5Fを守らされている。ゴーレム種族には、属性リビングトイズの魔法があまり意味をなさないで、攻撃系や守備系をパーティーに加え、戦闘を有利に進めたい。攻撃力の高いぜんもんせいしゃ、その他ふみちらしやローリングといった攻撃をするアンゾ。3つの攻撃すべてが味方全体にダメージをおよぼすので少々やっかいなところである。何も考えずに戦っていると、ベイベーがあつという間にきぜつする。ここではローリングによる混乱防止に、ぜひともカルムリングを装備しておきたい。

BOSS

ランゾ



↑踏みいるモノに容赦なく襲いかかる。9Fに身をおくランゾも、カーマインの野望に役かっている。

北の塔9Fを守るのは、アンゾのパワーアップ型であるランゾ。こちらまた、カーマインの野望を邪魔させまいとナイトの前に立ちはだかってくる。戦闘態勢としては基本的にアンゾと変わらない。ランゾ自体の攻めも、ぜんもんせいしゃ・ふみちらし・ローリングといったアンゾでおなじみの攻撃アクションである。ただし、攻撃レベルはアンゾより数段上まわっているの、その破壊力はあなどれないものがあるのだ。相手のHPを確認してLTをうまく使いながら、弱ったところを一気にたたみこんでしまおう。

BOSS

カーマイン



↑ベイベーのため、世界のために剣を抜いたナイト。いざ、カーマインと勝負だ。

ジザンを復活させ、世界を闇におとし入れた張本人。ベイベーのため、世界平和のためにカーマインとの直接対決を決意するナイトだが……。今までベイベーと戦闘をともしにただあつて、この戦いは思わぬ苦戦を強いられること必至。回復も、攻撃も自分だけが頼りである。最悪なことに、もしカーマインの放つごうらいじんがHITしてしまうと、体がマヒして何ターンも身動きがとれなくなってしまうのだ。そうなる前に、リビングトイズを呼び出して戦いに挑もう。PPはかなり使うので回復アイテム数も確認しておこう。

次元のはざまに位置する場所

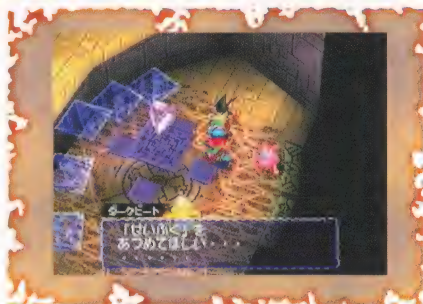
次元門



4つの聖武具の存在を確かめよう

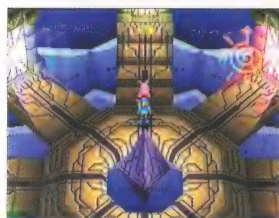


ベイベーの母親の命が尽きる直前、最後の力を振り絞ってナイトたちを送ってくれたのが、この次元門につながる場所、ピカードであった。カーマインの手によってジザンが復活してしまった今、ナイトたちはジザンを倒すためにこの世界に散らばる4つの聖武具と呼ばれる伝説の武具を見つければならない。ピカード内にある図書室で、すべての武具が存在する位置を確認してから出発するようにしよう。また、ここにある次元門を使うことによって世界の各地に瞬時に移動できるようになる。ベイベーで空を飛んで目的地に向かってもいいが、便利なので使ってみよう。



↑ダークビートに4つの聖武具を集めるように頼まれるナイト。最終決戦はもうすぐだということを予感させる。





Section 2 ペンゴ



ペンギンの先住民がいる

ペンゴ



ペンギン(?)たちとコミュニケーション



ピカードの図書館の文献にあったとおり、まずは氷の大地を目指すべく北へ向かおう。神の塔からさらに北へベイベーに乗って進んでいくと、一面の銀世界の中に村を発見することができる。ここがペンゴだ。この村の住人はペンギンのような姿をしているのが特徴で、会話の語尾に「ネリ」とつけるのが標準語らしい。この村には特に立ち寄る必要はないのだが、とりあえず体力を回復するポイントと道具屋があるので、これから先に備えて村の周りでモンスターと戦ってレベルアップをしたり、回復アイテムを買い込んでいってもいいだろう。

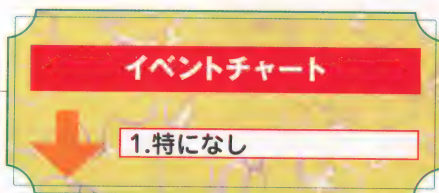


↑つりは好きネリ。と聞かれるので、ここはちょっとつりをしてみよう。意外なものがつれるはずだ。





↑どこに隠したのかよく聞いて考えれば、すぐに分かるはず。推理してリビングトイズ探そう。



SHOP DATA



アイテム名	値段 (ゼニドル)
オニギリ	10
サツマイモ	100
ヤキオニギリ	500
モモ	10
キクのクサ	20
デロデロのタネ	20
トンガラシ	25
ウトウトのタネ	25



無料

氷に閉ざされた神殿

氷河神殿



極寒の地に眠る聖武具を求めて



ペンゴを出たらさらに北へと進んでいくと、雪に囲まれた神殿を発見することができる。ここが聖武具の眠る地、氷河神殿だ。中で待ち受けるモンスターはこれまで以上にパワーアップしているので、気を引きしめてかかろう。また、この神殿内に現われるモンスターは水属性のものが多く、火属性の武器と水属性の防具を装備していくと有利に戦闘を行なうことができるぞ。逆に水属性の武器と火属性の防具は間違っても装備していかないように。レベルが高かろうとも苦戦することになってしまう。目指すは盾を守るものの待つ最深部だ。

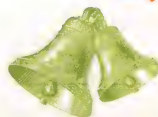


↑この光の中に入っていくと、聖武具を守るものの待ち受けるフロアにたどり着く。さあ、飛び込もう。



↑一緒に寝てあげれば体力が回復する上、セーブもできる。どんどん寝よう。

一方通行の床に注意



ここでやっかいなのが、滑り出すと止まらない床。間違った場所を降りるとやり直しなので、慎重にマップを見ながら進んでいこう。

イベントチャート

1. たてをまもるものを倒す



たてをまもるもの

属性がないので攻撃を中心に戦いたい。伝説の武具である盾を所持する。




数百年の歴史を持つ古城

ガンハザルド城



広い城内をくまなく探検だ



聖武具の1つが眠るガンハザルド城は内部の作りが似たような景色が多く、おまけにかなりの広さを誇る。マップを見ながらでないと進んでいくのはかなり困難を極めるだろう。ここではまず探索しているうちに赤いスイッチを発見できる。結論からいえばこのスイッチを作動させることが、聖武具の入手につながるのだが、ただその場所に行っただけではスイッチをいじることさえできない。ではどうしたいものだろうか。その答えは最深部にいるフクロウの姿をした「もりのもの」を探しだし、彼からこの城の秘密を聞き出すのだ。



・城の中にある4つのスイッチをすべて押すと、聖武具を守るものの間へ行ける。



↑「もりのもの」とよばれるこの人(?)にスイッチの秘密を最初に聞かないと、スイッチを押せないぞ。

4つのスイッチを作動させよう

「もりのもの」に話を聞いたら、ようやく4つのスイッチを作動させることができる。これを作動させて聖武皇の闇へ行こう。



イベントチャート

1. もりのものに話を聞く
2. 4つのスイッチを押す
3. けんをまもるものを倒す





巨大樹のふもとに抱かれる洞窟

デニムの洞窟



デニム平原の奥に秘密があった



デニム平原を南下していくと、巨大な木のふもとに洞窟が口を開けて待ちかまえている。ここが聖武具の1つが置かれているデニムの洞窟だ。この洞窟、ゲーム序盤でも来ることができたのだが、直接ストーリーに関係してくるのはこの時からなので、後半に回しても問題ナシ。従って、ここまで来たプレイヤーにとって、中にあるモンスターはザコ同然なので、こちらを見ただけでモンスターはしっぽを巻いて逃げていってしまうはずだ。いまだに戦ってもほとんど経験値の足しにならないので、ダッシュで進もう。



↑ モンスターは相手にならないほど弱い、この聖武具を守るものだけはそうはいかない。がんばって倒そう。



ここから聖武具の間に飛び込める。ステータスに異常がないか確認したら進む。



目指すは聖武具の間のみ

とはってもこの洞窟にはリビングトイズも隠されているので、コレクターを自認しているプレイヤーは宝箱もチェックしていこう。

イベントチャート



1. よろいをまもるものを倒す

BOSS

Name	HP/max	PP/max
ナイト	654 / 1111	135 / 135
ベイビー	811 / 1100	かんばれ

かぶとをまもるもの

ゴーレム種族には攻撃メインで攻めよう。伝説の武具、兜を所持している。



いよいよ最終決戦

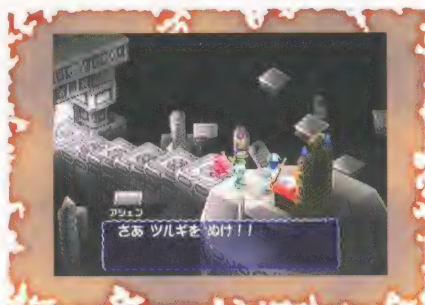
魂の座



最後の試練を乗り切ろう



4つの聖武具が揃ったら、いよいよジザンとの最終決戦だ。一度ピカードに戻り、ダークビートに話しかけよう。すると集めた聖武具はナイトが使用するものだということが分かり、魂の座へ行くことができるようになる。ちなみにここでは紹介していないが、残り1つの聖武具はカボルのほこらに眠っている。マップを参照して手に入れておこう。魂の座ではナイトの最後の試練として、アシェンと戦うことになる。攻撃は強力だが、ここまで順調にレベルアップしていればそれほど苦戦しないだろう。見事アシェンを倒したら、いよいよジザンとの決戦だ。装備を確認しておこう。



↑すべての聖武具を装備したナイトを待ち受ける最後の試練、アシェンとの戦い。持てる力をすべて出して戦おう。



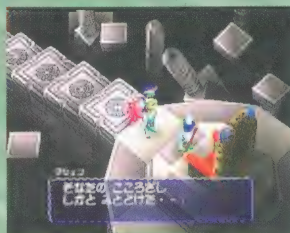


BOSS



↑伝説の勇者アシェン。まさか、彼と戦うことになるとは……。

真の勇者として認めてもらえたナイト、目指すはジザンの封印だ。



アシェン

伝説の勇者アシェンとの戦い。アシェンは、剣術にすぐれているのでパーティーに大ダメージをあたえるブラッディクロスやいにしへのけんぎを連発してくる。おもわず守りを固めてしまいがちだが「真の勇者」をめざす今、攻撃を守りに変えて戦おう。



↑アシェンを倒すとジザンと最後の対決を行なうか選択できる。いきなり挑まずに、一度持ち物を確認しておこう。

イベントチャート

1. ダークビートと話す
2. 魂の座へ行く
3. アシェンを倒す
4. ジザンと最終決戦

BOSS

ジザン第1形態



↑第1形態のジザン。多大なダメージをあたえても倒れない。(その秘密はベイビーが握っている。)

長い触手を利用したダークウィップや目から光線を放つヘブンズウォールでナイトとベイビーを翻弄する。ここではHPに余裕があるうちに、攻撃系リビングトイズを出しておこう。みんなで力を合わせて集中攻撃すれば、おもいのほか早く敵のHPをうばうことができるはず。すると……。ベイビーが何かうったえてくるので、必ず耳をかたむけてあげよう。ベイビーの選択にだいへんしんという項目が表示されるはず。変身の指示をだした後は、ベイビーがジザンをふういんし、ファイナルチャージでとどめをさしにいってくれる。

BOSS

ジザン第2形態



↑封印を破り、新しい進化を遂げたジザン。これでまだまだ未完成だというのだ。

ジザンの中で、最もレベルが高いこの第2形態。バトル中盤だけあってここが1番きつところだけど、ベイビーやLTと力を合わせてジザンの体力を奪っていこう。相手の攻撃方法は、ヒュブノスクロー・きゅうけつ・じげんかいろう・ブラックホールとさまざま。ただし、ブラックホールを出されたが最後、ナイトとベイビー全ての体力をゼロにさせてしまう。でも安心して欲しい。ニーニーナがあゝのソロモンリングを使って、2人を復活させてくれるのだ。HP・PP全てが回復したところで、再度ジザンに挑戦するのだ。

BOSS

ジザン最終形態



↑最終形態となったジザン。吐き出すそうおのといきは、最悪なまでの破壊力をほころ。

魔力を暴走させて生まれたジザンの最終形態。驚くべきは、そのHPたるや5000を下らない。つまり、肉弾戦で挑むにはナイトのレベルがそうとうに高くないと、かなり苦戦を強いられるだろう。ここではLTを有効に利用しよう。71種類すべてのLTを手をしている人は、ここでぜひLT最強コンボ、レジェンド+ファイナライザーを試して欲しい。ジザンの吐き出すそうおのといきの命中率は1/3。反撃される前に、この最強コンボを発動させてジザンを破壊してしまいたい。



リビングトイズ生誕の地

ゼペットじいさんの家



すべてのリビングトイズを集めたとき……



ストーリーの進行には直接関係ないのだが、チャンスがあったら西の大陸の端の方にある孤島へ行ってみよう。すると、この世界に存在するすべてのリビングトイズの生みの親、ゼペットじいさんの家に行くことができるぞ。リビングトイズを集めきっていない状態では顔を出してもあまり意味はないのだが、すべてのリビングトイズを集めてからいくと、最後のリビングトイズをもらえるのだ。ゲームをとことんやり込んでみたいなら、ぜひともすべてのリビングトイズを集めてゼペットじいさんから最後のリビングトイズをもらおう。



↑これが究極のリビングトイズ「レジェンド」だ。その効果は是非とも自分の目で確かめてほしい。



人目をはばかる秘密の地

キサ溪谷



新たなリビングトイズを手に入れよう



神の塔から西へしばらく進んでいくと、洞窟の入口らしきものを発見することができる。そこがキサ溪谷だ。こもせベットじいさんの家と同様、ゲームをクリアするために

開していえば、特に立ち寄る必要はない。だが、すべてのリビングトイズを集めるなら、このエリアの探索は必須だ。最深部にはボスも控えているので注意しよう。



↑このように入口はかなりわかりにくい。根気よく探そう。



↑内部は木が生い茂り、かなり見にくい作りになっている。



↑溪谷の最深部に待ち受けるボス。ここまで来たら戦うしかないぞ。



第3章
DATA
of
K&B



Monster

モンスターデータ

RPGに欠かすことのできない戦闘シーン。だからこそモンスターのことも、キッチリ把握しておきたいよね。ここでは、その対戦相手となるモンスターたちのデータをまとめたので、冒険の参考にしてほしい。



←戦闘に勝利することにより、自分自身も成長していく。

アイアンゴーレム



硬い鎧で身を固めたアイアンゴーレム。攻撃力・防御力ともに高い。

属性 なし
HP 836
素早さ 10
攻撃力 91
守備力 132
EXP 5461
ゼニドル 8181
所持アイテム シロガネのタテ



Name HP/max MP/max EXP /100 PP/max
ナイト 100 /100 0 /0 0 /0
アイビー 100 /100 0 /0 0 /0

アイビー



赤い大きな瞳からすいみのひとみを放ち、眠りをさそう。

属性 光
HP 596
素早さ 88
攻撃力 68
守備力 60
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム ホウレンソウ



Name HP/max MP/max EXP /100 PP/max
ナイト 100 /100 0 /0 0 /0
アイビー 100 /100 0 /0 0 /0

あおいかいぶつ



北の塔にいる怪物2体のうちの1匹。背中からどくがミサイルを発する。

属性 なし
HP 781
素早さ 30
攻撃力 70
守備力 64
EXP 1380
ゼニドル 2070
所持アイテム なし



Name HP/max MP/max EXP /100 PP/max
ナイト 100 /100 0 /0 0 /0
アイビー 100 /100 0 /0 0 /0

あおぼうず



攻撃力が少し高めなので、きあいためをした後の一撃には気をつけたい。

属性 なし
HP 97
素早さ 6
攻撃力 29
守備力 20
EXP 6
ゼニドル 9
所持アイテム ホウレンソウ



Name HP/max MP/max EXP /100 PP/max
ナイト 100 /100 0 /0 0 /0
アイビー 100 /100 0 /0 0 /0

アシェン



属性 なし
HP 2556
素早さ 55
攻撃力 162
守備力 159
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



過去の勇者。ナイトに勇者の資格があるかを試しに来る。

アジダリーカ



属性 なし
HP 962
素早さ 43
攻撃力 97
守備力 87
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム ヤキオニギリ



3体の首から吐き出されるブレス攻撃は、ハッキリって手強いぞ。

アンゾ



属性 なし
HP 1051
素早さ 45
攻撃力 131
守備力 91
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



神の塔上部にいる。ふみちらしやローリングでナイトたちに攻撃。

イディア



属性 水
HP 1136
素早さ 40
攻撃力 91
守備力 82
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



キサ渓谷に住む。竜の聖獣。立ち入る者には容赦なくキバを剥く。

がにしえのまもり



属性 なし
HP 1036
素早さ 40
攻撃力 91
守備力 82
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



北の塔最深部で、ソロモンリングを守っている。

イブキ



属性 なし
HP 631
素早さ 30
攻撃力 70
守備力 64
EXP 1380
ゼニドル 2070
所持アイテム なし



姿のわりに大人しいイブキは、ダークビートの妹である。

Section 3 モンスターデータ

インスマス



属性 水
HP 481
素早さ 30
攻撃力 70
守備力 64
EXP 1380
ゼニドル 2070
所持アイテム キュアリング



別名、人サカナ。ヒレを活かしたスクリュウタイプで敵をどつき回す。

ヴァジェット



属性 火
HP 646
素早さ 35
攻撃力 80
守備力 73
EXP 4212
ゼニドル 6318
所持アイテム アサツウのクサ



人の姿をしたコブラ。毒のエキスパート者で、どくがやどくきを使う。

ヴェルミン



属性 火
HP 1454
素早さ 45
攻撃力 131
守備力 91
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



トリスキンで出現。オルグによって召喚される。

ウゴンガ



属性 土
HP 544
素早さ 27
攻撃力 63
守備力 58
EXP 705
ゼニドル 1059
所持アイテム なし



カボルの祠上部に住む植物ウゴンガ。4つのしょくしゅで攻撃をしてくる。

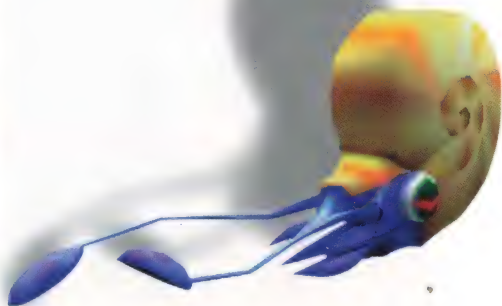
ウッシー



属性 龍
HP 367
素早さ 26
攻撃力 61
守備力 56
EXP 565
ゼニドル 847
所持アイテム サツマイモ



牛に似合わぬつのを振りまわして攻めたてる。たまにどくミルクを出す。



ウッディドラゴン



属性 土
HP 138
素早さ 15
攻撃力 28
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 72
所持アイテム タルクムのタネ

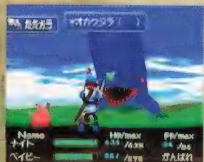


体は小さくともクルクルハサミなどの打撃攻撃をするところはさすが竜族。



オカクジラ

属性 水
HP 948
素早さ 15
攻撃力 80
守備力 73
EXP 4212
ゼニドル 6318
所持アイテム サツマイモ



平地に生息するグランドホエール。クジラ特有のしおふきで攻撃。

エレクラゲ

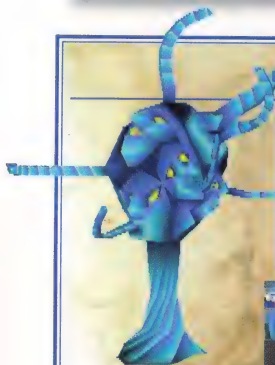


属性 水
HP 20
素早さ 2
攻撃力 11
守備力 13
EXP 3
ゼニドル 4
所持アイテム ケシのクサ



クラゲと言うだけあって放電攻撃が得意。だがマヒはないので安心。

オゴオゴ



属性 風
HP 607
素早さ 38
攻撃力 96
守備力 28
EXP 2661
ゼニドル 2991
所持アイテム ハメツのたて

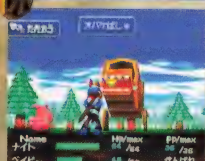


たいあたりや身体中にある触手を伸ばして、攻撃をする。

オバケばしゃ



属性 水
HP 441
素早さ 25
攻撃力 59
守備力 25
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム カシノキのたて



馬車だけにそのままひきにげされて逃げられることもある。

Section 3 モンスターデータ

オルグ



属性 なし
HP 836
素早さ 40
攻撃力 91
守備力 82
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



見たまんま魔法使いの姿をしているオルグ。やはり魔法に注意だ。

カージィ



属性 水
HP 292
素早さ 23
攻撃力 55
守備力 51
EXP 289
ゼニドル 433
所持アイテム オニギリ



頭の周りでふよふよ浮いているクリスタルを、武器にして攻撃する。

カーマイン



属性 なし
HP 2291
素早さ 80
攻撃力 92
守備力 70
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



人型カーマイン。彼の剣さばきは、さすが熟練の経験を感じさせる。

カシナート



属性 なし
HP 1036
素早さ 40
攻撃力 191
守備力 132
EXP 185
ゼニドル 277
所持アイテム なし



剣豪カシナート将軍。ジェネラルコンボの攻撃はすさまじい威力を発揮する。



カニナマズ



属性 風
 HP 394
 素早さ 27
 攻撃力 63
 守備力 58
 EXP 706
 セニドル 1059
 所持アイテム オニギリ



でんげきでしびれさせた後、大きなハサミで獲物をはさむ。



かぶとをまもるもの



属性 なし
 HP 1551
 素早さ 45
 攻撃力 131
 守備力 141
 EXP 5461
 セニドル 8191
 所持アイテム せいじゃのかぶと



カボルの祠最深部で、伝説の武具である兜を守っている。

キシ



属性 水
 HP 247
 素早さ 21
 攻撃力 51
 守備力 47
 EXP 5461
 セニドル 8191
 所持アイテム アサツクのクサ



いろいろなモノを溶かしてしまおうかいえきを出す、インギンチャク。

きょうだんへい



属性 ない
 HP 481
 素早さ 30
 攻撃力 70
 守備力 64
 EXP 1380
 セニドル 2070
 所持アイテム なし

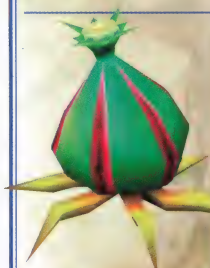


町民を襲うきょうだんへい。早く倒して町民を救ってあげよう。



Section 3 モンスターデータ

キラザクロ



属性 土
HP 67
素早さ 21
攻撃力 36
守備力 47
EXP 45
ゼニドル 67
所持アイテム ガマガタメ



特殊攻撃のかいふんは気にせず、通常攻撃で倒そう。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	100 / 100
ベビー	100 / 100	100 / 100

キラディノ



属性 なし
HP 247
素早さ 21
攻撃力 51
守備力 47
EXP 105
ゼニドル 157
所持アイテム サツマイモ



ディノの進化系。攻撃態勢はそのままだが、攻撃力が数段あがっている。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	100 / 100
ベビー	100 / 100	100 / 100

キリム



属性 火
HP 276
素早さ 10
攻撃力 39
守備力 61
EXP 148
ゼニドル 222
所持アイテム サツマイモ



五つの顔でかみついてくるキリム。全体的に大きいので恐怖感がある。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	100 / 100
ベビー	100 / 100	100 / 100





ぼうそうギル



属性 なし
HP 1462
素早さ 43
攻撃力 117
守備力 87
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



カーマインの部下である
ギルが、暴走して怪物に
なった姿。

Name HP/Max MP/Max PP/Max
ナイト 81 / 991 0 / 0 0 / 0
ベビー 81 / 991 0 / 0 0 / 0

グリーンマン



属性 土
HP 26
素早さ 4
攻撃力 15
守備力 17
EXP 4
ゼニドル 6
所持アイテム ホウレンソウ



見かけがカワイイその姿
とは裏腹に、痛いムチャ
トゲが潜んでいる。

Name HP/Max MP/Max PP/Max
ナイト 26 / 26 0 / 0 0 / 0
ベビー 26 / 26 0 / 0 0 / 0

グレートデーモン



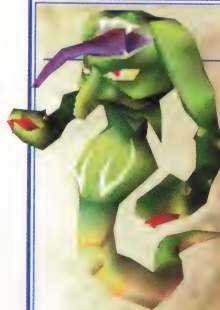
属性 闇
HP 819
素早さ 42
攻撃力 95
守備力 85
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム ハメツのつるぎ



四刀流から繰り出される
めったぎりは、攻撃力が
高い。

Name HP/Max MP/Max PP/Max
ナイト 819 / 819 0 / 0 0 / 0
ベビー 819 / 819 0 / 0 0 / 0

ケーブラ



属性 闇
HP 671
素早さ 34
攻撃力 78
守備力 71
EXP 1869
ゼニドル 3053
所持アイテム クルクルのタネ



ヘビの触手を伸ばしての
パイパーラッシュは、ケ
ーブラ独特の攻撃。

Name HP/Max MP/Max PP/Max
ナイト 671 / 671 0 / 0 0 / 0
ベビー 671 / 671 0 / 0 0 / 0

ゲイルバインダー



属性 風
HP 206
素早さ 15
攻撃力 30
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 72
所持アイテム なし



ケルの集落奥地に住む鳥
の聖獣。ベビーの行動
から対決することに。

Name HP/Max MP/Max PP/Max
ナイト 206 / 206 0 / 0 0 / 0
ベビー 206 / 206 0 / 0 0 / 0

Section 3 モンスターデータ

ケツアルコアトル



属性 光
HP 226
素早さ 20
攻撃力 49
守備力 46
EXP 148
ゼニドル 222
所持アイテム ビリビリのタネ



トリタイプのケツアルコアトル。長い体で相手をしめつける。

ゲンブロス



属性 土
HP 646
素早さ 5
攻撃力 100
守備力 93
EXP 2212
ゼニドル 2818
所持アイテム サツマイモ・モモ



足を思いきり地面に叩きつけ、ちそうを崩して攻撃してくる。

けんをまもるもの



属性 なし
HP 1791
素早さ 50
攻撃力 142
守備力 150
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム せいじゃのけん



ガンバザルド城で、伝説の武器である剣を守っている。

コカトリス



属性 火
HP 397
素早さ 26
攻撃力 61
守備力 56
EXP 565
ゼニドル 847
所持アイテム ビリビリのタネ



まひガスを出し、動けなくなったところをくちばしでつつく攻撃。

ゴキピー

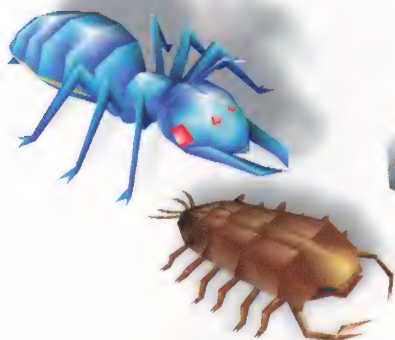


属性 土
HP 394
素早さ 67
攻撃力 63
守備力 28
EXP 706
ゼニドル 1059
所持アイテム ガマガタのタネ



害虫の代表ゴキブリ。地を這いする姿がなんとも憎たらしい。





ゴ布林

属性 土
HP 31
素早さ 5
攻撃力 17
守備力 19
EXP 5
ゼニドル 7
所持アイテム オニギリ



左手にかまえる大きなこんぼうで、ナイトを殴りつけてくる。

サイクロップス

属性 光
HP 394
素早さ 27
攻撃力 63
守備力 58
EXP 706
ゼニドル 1059
所持アイテム トンガラシ



ひとつ目の巨人。その目から発するプラスターの破壊力はあなどれない。

サンドゴースト

属性 土
HP 107
素早さ 3
攻撃力 34
守備力 33
EXP 31
ゼニドル 76
所持アイテム アサツユのクサ



攻撃力は高いけど、動きは遅い。いざとなったら逃げる作戦もある。

サンドワーム

属性 土
HP 136
素早さ 15
攻撃力 38
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 102
所持アイテム サツマイモ



吸い込まれそうな大きな口で、ナイトをまる飲みしようとする。

シーサーペント

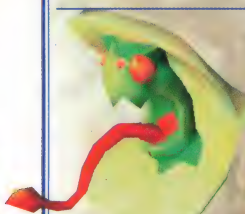
属性 水
HP 341
素早さ 25
攻撃力 59
守備力 55
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム ケシのクサ



交互にでんげきしめをされると、全然身動きがとれなくなってしまいます。

Section 3 モンスターデータ

シェル



属性 水
HP 207
素早さ 21
攻撃力 51
守備力 67
EXP 185
ゼニドル 277
所持アイテム ケシのクサ



貝殻を利用したはさみこみや、マヒじたでのしびれをさそう。



ジザン第1形態

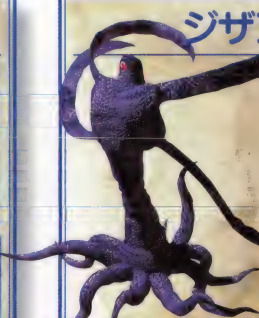


属性 なし
HP 1556
素早さ 5
攻撃力 122
守備力 109
EXP 0
ゼニドル 0
所持アイテム なし



ジザン第1段階。ペイビー変身後に封印されてしまう。

ジザン第2形態



属性 なし
HP 2446
素早さ 80
攻撃力 133
守備力 78
EXP 0
ゼニドル 0
所持アイテム なし



ジザン第2段階。たくさん
の攻撃アクションで、ナイトを死に追いつめる。

ジザン第3形態



属性 なし
HP 7591
素早さ 10
攻撃力 242
守備力 100
EXP 0
ゼニドル 0
所持アイテム なし



ジザン最終形態。そうおのといきの命中率は1/3だぞ。

ジャイアントアント



属性 土
HP 31
素早さ 5
攻撃力 17
守備力 19
EXP 5
ゼニドル 7
所持アイテム サツマイモ



アリの巨大化。アゴでの喰らいつきはアリ特有のモノ。

スカーフェース



属性 風

HP 577

素早さ 33

攻撃力 76

守備力 69

EXP 2695

ゼニドル 4042

所持アイテム ホウレンソウ

たくましい上半身から出されるハンマーパンチは強烈である。

たたかろう スカーフェース



HP	HP/Max	PP/Max
ゼニドル	4042 / 4042	100 / 100
ベビィ	255 / 255	100 / 100

ゼイン



属性 水

HP 577

素早さ 33

攻撃力 76

守備力 69

EXP 2695

ゼニドル 4042

所持アイテム モモ

不格好なゼイン。息を吸い込んでウオーターブレスを吐く。

たたかろう ゼイン



HP	HP/Max	PP/Max
ゼニドル	4042 / 4042	100 / 100
ベビィ	255 / 255	100 / 100

ゼニア



属性 火

HP 217

素早さ 18

攻撃力 44

守備力 42

EXP 95

ゼニドル 142

所持アイテム トンガラシ

ファイヤープレスと鼻の先にあるドリルで交互に攻撃してくる。

たたかろう ゼニア



HP	HP/Max	PP/Max
ゼニドル	142 / 142	100 / 100
ベビィ	255 / 255	100 / 100

ゼブル



属性 火

HP 392

素早さ 23

攻撃力 55

守備力 51

EXP 289

ゼニドル 433

所持アイテム シロガネのたて

クルド湿地帯の神殿内に住んでいる、聖獣。額にルビーが埋まっている。

たたかろう ゼブル



HP	HP/Max	PP/Max
ゼニドル	433 / 433	100 / 100
ベビィ	255 / 255	100 / 100

ダークビート



属性 なし

HP 631

素早さ 30

攻撃力 70

守備力 64

EXP 1380

ゼニドル 2070

所持アイテム なし

強烈な攻撃で主人公を圧倒する。彼はナイトが唯一負けた相手である。

たたかろう ダークビート



HP	HP/Max	PP/Max
ゼニドル	2070 / 2070	100 / 100
ベビィ	255 / 255	100 / 100





タオタオ

属性 風
HP 107
素早さ 13
攻撃力 34
守備力 33
EXP 31
ゼニドル 76
所持アイテム アサツユのクス



体の伸縮性を利用して攻撃をしてくるタオタオは、ずつきが得意。

Name HP/Max 107/107 PP/Max 31/31
ナイト ベイビー 25 / 116 さんぽれ

たてをまもるもの



属性 風
HP 107
素早さ 50
攻撃力 142
守備力 150
EXP 5481
ゼニドル 8191
所持アイテム せいじゅのたて



氷河神殿で、伝説の武器の1つである盾を守っている。

Name HP/Max 107/107 PP/Max 50/50
ナイト ベイビー 659 / 956 じげんA型

ちょうちんモンキー



属性 なし
HP 30
素早さ 12
攻撃力 11
守備力 13
EXP 3
ゼニドル 4
所持アイテム オニキリ



動きからしてコミカルがにじみでている。しっぽでの攻撃がかわいしい。

Name HP/Max 30/30 PP/Max 12/12
ナイト ベイビー 64 / 86 さんぽれ

つきのわグマ



属性 土
HP 37
素早さ 6
攻撃力 19
守備力 20
EXP 6
ゼニドル 9
所持アイテム ツツマイモ



クマならではの振りおろす、ツメの攻撃力は、かなり高め。

Name HP/Max 37/37 PP/Max 6/6
ナイト ベイビー 22 / 86 さんぽれ

ディノ



属性 なし
HP 36
素早さ 4
攻撃力 15
守備力 17
EXP 4
ゼニドル 6
所持アイテム ツツマイモ カノキおつるき



かみつきゃしっぽといったスタンダードな攻撃をしにかけてくる。

Name HP/Max 36/36 PP/Max 4/4
ナイト ベイビー 40 / 86 さんぽれ

デザートグール

属性 火
HP 62
素早さ 11
攻撃力 30
守備力 29
EXP 20
ゼニドル 60
所持アイテム サツマイモ



一言でいえばノミ。鋭いツメでナイトの体を切り刻む。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	20 / 20
ベビー	00 / 00	00 / 00

デス

属性 闇
HP 367
素早さ 26
攻撃力 61
守備力 56
EXP 565
ゼニドル 847
所持アイテム ホウレンソウ



鎌を振り回して襲いかかってくるデス。目印は頭巾だ。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	20 / 20
ベビー	00 / 00	00 / 00

デスショウウオ

属性 土
HP 136
素早さ 15
攻撃力 38
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 72
所持アイテム アサツウのクサ



サンショウウオが毒性を帯びた生物。口から吐き出すものは猛毒である。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	20 / 20
ベビー	00 / 00	00 / 00

デニキノコ

属性 土
HP 86
素早さ 10
攻撃力 23
守備力 28
EXP 16
ゼニドル 24
所持アイテム なし



ケルの倉庫に住みついているキノコ。冒険を初めて最初のボスになる。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	20 / 20
ベビー	00 / 00	00 / 00

テンタクル

属性 水
HP 836
素早さ 40
攻撃力 91
守備力 82
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム ケシのクサ



HPが少し高いうえに、きゅうけつてHPを回復するいやな攻撃をする。

Name	HP/Max	PP/Max
ナイト	100 / 100	20 / 20
ベビー	00 / 00	00 / 00

Section 3 モンスターデータ

トイナイト

属性 なし
HP 226
素早さ 20
攻撃力 49
守備力 46
EXP 148
ゼニドル 222
所持アイテム なし



ナイトそっくりの姿をしているトイナイト。戦うのがツライ。

トライ

HP 136
素早さ 15
素早さ 15
攻撃力 38
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 72
所持アイテム へんなムシ



3つ目の生物。こんらんを誘うプラスマやトリプルレーザを放ってくる。

ドリアード

属性 土
HP 136
素早さ 15
攻撃力 38
守備力 37
EXP 48
ゼニドル 72
所持アイテム キウのウサ



ドリアードの口から吐き出されるコウモリの大群に要注意。

どろぼお

属性 なし
HP 341
素早さ 125
攻撃力 39
守備力 55
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム なし



トリスキン城内に突如現れたどろぼお。イベントシーンで登場する。

ニードルトータス

属性 土
HP 61
素早さ 10
攻撃力 91
守備力 132
EXP 13
ゼニドル 19
所持アイテム クルルのタネ



トゲトゲの甲羅で身を固めているだけあって、防御力は高いぞ。

ニョウン

属性 なし
HP 20
素早さ 2
攻撃力 11
守備力 13
EXP 3
ゼニドル 4
所持アイテム 子ニギハ



序盤に出てくるだけであって非常に弱く、反撃する姿はまれである。

ネイル



属性 土
HP 22
素早さ 3
攻撃力 13
守備力 15
EXP 3
ゼニドル 4
所持アイテム ビリビリのタネ・ハッカのクサ



しつこいくらいにどくえきをふきかけてくる。HPが低い場合は注意が必要。

HP/Max 22/22
MP/Max 0/0
EXP/Max 3/3
ゼニドル 4

バーバード



属性 光
HP 107
素早さ 13
攻撃力 34
守備力 33
EXP 31
ゼニドル 46
所持アイテム トンガラシ



バーバードの特殊攻撃、子守歌で眠ってしまわないように注意しよう。

HP/Max 107/107
MP/Max 0/0
EXP/Max 31/31
ゼニドル 46

バーラドラゴン



属性 風
HP 101
素早さ 10
攻撃力 38
守備力 28
EXP 16
ゼニドル 74
所持アイテム アサツユのクサ



アゴでの攻撃やきゅうけつを使ってナイトを攻撃してくる。

HP/Max 101/101
MP/Max 0/0
EXP/Max 16/16
ゼニドル 74

バイアキー



属性 光
HP 226
素早さ 20
攻撃力 49
守備力 46
EXP 148
ゼニドル 222
所持アイテム アサツユのクサ



どくばり攻撃が中心。回復しているとキリがないので、攻撃あるのみだ。

HP/Max 226/226
MP/Max 0/0
EXP/Max 148/148
ゼニドル 222

バク



属性 光
HP 522
素早さ 8
攻撃力 85
守備力 80
EXP 883
ゼニドル 1324
所持アイテム サツマイモ



得体のしれない口から、どくえきを吹き出す怪しいバク。

HP/Max 522/522
MP/Max 0/0
EXP/Max 883/883
ゼニドル 1324

バブルクラブ



属性 水
HP 269
素早さ 22
攻撃力 53
守備力 69
EXP 231
ゼニドル 346
所持アイテム テロチロのタネ

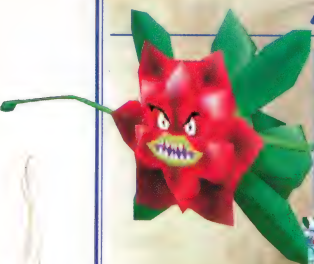


あわ攻撃にさえ注意しておけば、そんなに怖い相手ではない。

HP/Max 269/269
MP/Max 0/0
EXP/Max 231/231
ゼニドル 346

Section 3 モンスターデータ

バラデビル



属性 土
HP 341
素早さ 25
攻撃力 59
守備力 55
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム アサツクのサ



花粉をまき散らした後に、つたでHPを吸っていく、いやな攻撃をする。

Name	HP/max	PP/max
バラビル	341 / 341	なし

ハンガー



属性 風
HP 696
素早さ 99
攻撃力 88
守備力 80
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム トンガラシ



丸いお尻でのヒッププレスや尖ったツメで攻撃をしてくる。

Name	HP/max	PP/max
ハンガー	696 / 696	なし

ヒボクラテス



属性 なし
HP 477
素早さ 33
攻撃力 76
守備力 69
EXP 2695
ゼニドル 4042
所持アイテム サツマイモ



魔法生物ヒボクラテス。しょくしゅやまるかじりといった攻撃をしてくる。

Name	HP/max	PP/max
ヒボクラテス	477 / 477	なし

ひよこむし



属性 なし
HP 12
素早さ 1
攻撃力 9
守備力 11
EXP 2
ゼニドル 3
所持アイテム オニギリ



最弱なナイトでも一撃で倒せる。見た目がカワイイだけに気の毒である。

Name	HP/max	PP/max
ひよこむし	12 / 12	なし

ブーフー



属性 風
HP 367
素早さ 26
攻撃力 61
守備力 56
EXP 565
ゼニドル 847
所持アイテム カルムリング



電気系統の攻撃を得意とする、身なりは小さいが、パワフルなヤツ。

Name	HP/max	PP/max
ブーフー	367 / 367	なし





ファットバット



属性 風
HP 37
素早さ 6
攻撃力 19
守備力 20
EXP 6
ゼニドル 9
所持アイテム ハッカのクサ



大きなお腹を使っ
ての一生懸命な体当たり攻撃
を使ってくる。

Name	HP/max	PP/max
ナイト	55 / 50	21 / 21
ベビー	55 / 50	21 / 21

フェイクドア



属性 水
HP 152
素早さ 16
攻撃力 40
守備力 38
EXP 61
ゼニドル 91
所持アイテム カシノキのタテ



体を使ったおしつぶしは、
すべてのモノをベシヤン
コにする威力がある。

Name	HP/max	PP/max
ナイト	55 / 50	21 / 21
ベビー	55 / 50	21 / 21

フラワーアイ



属性 土
HP 142
素早さ 23
攻撃力 47
守備力 51
EXP 289
ゼニドル 433
所持アイテム アサツユのクサ



どくガスをまきちらすフ
ラワーアイ。どくをおび
る前に倒してしまおう。

Name	HP/max	PP/max
ナイト	179 / 179	55 / 55
ベビー	179 / 179	55 / 55

フランプリン



属性 光
HP 796
素早さ 89
攻撃力 88
守備力 50
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム モモ



見た目がおもちゃのフ
ランプリンは、キバをむき
だして、かみついてくる。

Name	HP/max	PP/max
ナイト	754 / 754	155 / 155
ベビー	754 / 754	155 / 155

Section 3 モンスターデータ



ボーボーどり

属性 火
HP 531
素早さ 30
攻撃力 90
守備力 64
EXP 1380
ゼニドル 2070
所持アイテム サツマイモ

長くて太いしっぽは、ナイトとベイベーを同時に襲う。



ポイズンフロッグ

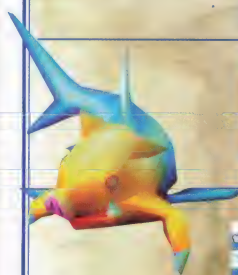


属性 水
HP 107
素早さ 13
攻撃力 34
守備力 33
EXP 31
ゼニドル 46
所持アイテム ガマガタのタネ

ポイズンと名前につただけあって、どくえきを吐いてくるぞ。



ホグフィッシュ



属性 風
HP 301
素早さ 25
攻撃力 59
守備力 55
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム キウのウサ

海辺を拠点にしている。魚にはみえないその鼻からたつまきをおこす。



ボスミヤ

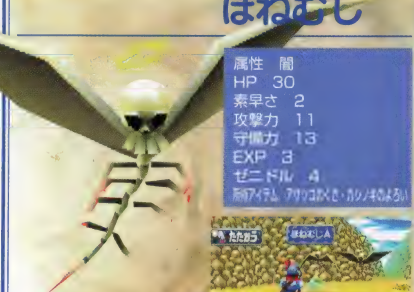


属性 闇
HP 1591
素早さ 50
攻撃力 142
守備力 100
EXP 5481
ゼニドル 8191
所持アイテム なし

力技が得意ではあるが、大きな鼻から繰り出すはないきほうはかなりのモノ。



ほねむし



属性 闇
HP 30
素早さ 2
攻撃力 11
守備力 13
EXP 3
ゼニドル 4
所持アイテム アゲコガサのタネ、タマシイのタネ

頭からはリングをお尻からはどくばりを撃つという、たくましいガイコツ。



ボムボム



属性 火
HP 169
素早さ 17
攻撃力 42
守備力 40
EXP 76
ゼニドル 114
所持アイテム ヤキオニギリ



火の属性ムキだしのモンスター。となれば当然水には弱いハズだ。

マーダーキャット



属性 闇
HP 101
素早さ 44
攻撃力 36
守備力 25
EXP 39
ゼニドル 58
所持アイテム ウトワのタネ・モモ



動きの素早いネコぶんしんからのオノ攻撃に、惑わされそう。

マッドドラゴン



属性 水
HP 1077
素早さ 41
攻撃力 93
守備力 83
EXP 5481
ゼニドル 8191
所持アイテム キクのクサ



氷づけにされると、アクションを起こせなくなるので少々やっかい。

ミミック



属性 水
HP 341
素早さ 25
攻撃力 59
守備力 55
EXP 452
ゼニドル 678
所持アイテム ケシのクサ



宝箱に化けて、ナイトを待ちぶせているモンスター。



Section 3 モンスターデータ

よろいをまもるもの



属性 なし
HP 1551
素早さ 45
攻撃力 131
守備力 141
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム せいじのふろし



デニム平原の地下で、伝説の武具である鎧を守っている。

Name	HP/Max	EXP/Max
オイド	1551 / 1551	5461 / 5461
ベビー	45 / 45	141 / 141

タイオバード



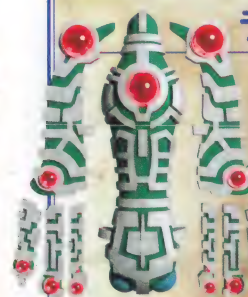
属性 風
HP 682
素早さ 36
攻撃力 92
守備力 74
EXP 3265
ゼニドル 3897
所持アイテム キウのクサ



巨大な翼から作られるおたつまきは、真空で体がスバッと切れる。

Name	HP/Max	EXP/Max
オイド	682 / 682	3265 / 3265
ベビー	36 / 36	74 / 74

ランゾ



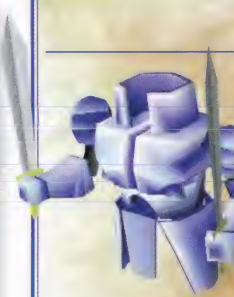
属性 なし
HP 1351
素早さ 45
攻撃力 101
守備力 91
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム なし



神の塔上部にいる。足とも手とも分からない部分で、ふみちらす。

Name	HP/Max	EXP/Max
オイド	1351 / 1351	5461 / 5461
ベビー	45 / 45	91 / 91

リビングアーマー



属性 なし
HP 205
素早さ 19
攻撃力 46
守備力 44
EXP 118
ゼニドル 177
所持アイテム テツのよろい



右手に掲げる剣を操るつるぎのまいは、なかなかの迫力がある。

Name	HP/Max	EXP/Max
オイド	205 / 205	118 / 118
ベビー	19 / 19	44 / 44



リンドブラム



属性 火
HP 546
素早さ 35
攻撃力 80
守備力 73
EXP 4212
ゼニドル 6318
所持アイテム トンガラシ・モモ



飛行系竜族。寒い地方に生息するが、火の属性を持っている。

HP	MP	PP
546	0	0
546	0	0

ルバル



属性 なし
HP 1182
素早さ 36
攻撃力 112
守備力 74
EXP 5265
ゼニドル 7847
所持アイテム なし



人形の聖獣。ククミを守るつもりが、その姿形のために誤解されている。

HP	MP	PP
1182	0	0
1182	0	0

レッサーデーモン



属性 闇
HP 836
素早さ 40
攻撃力 91
守備力 82
EXP 5461
ゼニドル 8191
所持アイテム キクのクサ・クレクルのタネ



鋭いツメと目から放つブラスターで、相手を焼きつくす。

HP	MP	PP
836	0	0
836	0	0

ロックバイパー



属性 火
HP 546
素早さ 35
攻撃力 80
守備力 103
EXP 2712
ゼニドル 3318
所持アイテム サツマイモ



砂漠をナワバリにしている。ロックとつくだけあって防衛力が高め。

HP	MP	PP
546	0	0
546	0	0



Item Data

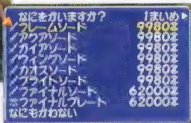
アイテムデータ

さまざまな局面でナイトたちを助けてくれるアイテム。敵にダメージを与える武器、敵の攻撃を軽減してくれる防具、戦闘を補助してくれる道具と、その種類はかなりの数に及ぶ。冒険を制覇するためには効果を理解しておく必要がある。また、ナイトが持てるアイテムの数には限界があるので、欲張ってすべてを手に入れようとせず、必要なもののみを厳選して準備しておくようにしよう。



↓武器、防具の状態には常に気を配っておこう。

↑アイテムは宝箱の中にも隠されているぞ。



武器

単純に攻撃力の優劣だけで購入してしまわず、できるだけあらゆる属性を持った武器を用意しておき、相手の弱点についてどんな敵とも互角以上に戦えるようにしておこう。

名 前	値 段	攻撃力	備 考
クスノキのつるぎ	80	10	
テツのつるぎ	150	12	
ブロンズソード	150	12	
カシノキのつるぎ	150	13	
ドウのつるぎ	200	14	
ハガネのつるぎ	300	15	
パイレーツのつるぎ	400	16	みずの そくせいがつく
アイアンソード	400	16	
セイジュのつるぎ	500	17	
ニンジャソード	500	17	
ロックソード	600	18	つちの そくせいがつく
ハオウのつるぎ	600	18	
ミストソード	750	19	みずの そくせいがつく
アタックソード	750	19	
ジュヒョウのつるぎ	900	20	みず、つちの そくせいがつく
レイドのつるぎ	1050	21	みずの そくせいがつく
ホマレのつるぎ	1250	22	ひかりの そくせいがつく
ラセンのつるぎ	1250	22	
シビトのつるぎ	1450	23	やみの そくせいがつく
ペニギアンソード	1450	23	
ドクムシのつるぎ	1650	24	
ドワーフのつるぎ	1900	25	
シロガネのつるぎ	2400	27	ひかりの そくせいがつく

ゴウのつるぎ	2700	28	
ライメイのつるぎ	3000	29	つち、かぜのそくせいがつく
シャクネツのつるぎ	3300	30	ひのそくせいがつく
シッブウのつるぎ	3600	31	かぜのそくせいがつく
ゴクドウのつるぎ	3950	32	やみのそくせいがつく
シュラのつるぎ	4350	33	
クレイジーソード	4700	34	
イーグルソード	5100	35	
イマジニのつるぎ	5500	36	
ホークソード	5950	37	かぜのそくせいがつく
クレイモア	6350	38	
メタルキャリバー	6800	39	
せいじゃのつるぎ	0	40	キョウフにならない
ブラックソード	7300	40	やみのそくせいがつく
ダークソード	7300	40	やみのそくせいがつく
カゴのつるぎ	7800	41	ひかりのそくせいがつく
ハメツのつるぎ	8300	42	やみのそくせいがつく
エルピアン	8800	43	
アルテナのつるぎ	9350	44	
フレイムソード	9980	45	ひのそくせいがつく
アクアソード	9980	45	みずのそくせいがつく
ガイアソード	9980	45	つちのそくせいがつく
ウィングソード	9980	45	かぜのそくせいがつく
カオスソード	9980	45	やみのそくせいがつく
ブライトソード	9980	45	ひかりのそくせいがつく
サツバツマル	9900	45	
ビャッコのつるぎ	12900	50	
キセキのつるぎ	12900	50	
カクゴのつるぎ	13550	51	
ファイナルソード	62000	80	

防 具

頭部を守る兜、体を守る鎧、腕を守る楯と3種類用意されている。攻撃力の高い敵と対峙した場合など、時には攻撃力よりも優先したいので、つねに防御力には気を配っておこう。

名 前	値 段	防御力	備 考
クスノキのよろい	100	10	
テツのよろい	110	12	
カシノキのよろい	110	12	
ブロンズメイル	150	13	
アイアンメイル	150	13	
ドウのよろい	200	14	
ハガネのよろい	300	15	

Section 4 アイテムデータ

名 前	値 段	防 御 力	備 考
パイレーツのよろい	400	16	みずの そくせいがつく
セイジュのよろい	500	17	
クルドのよろい	500	17	
ロックプレート	600	18	つちの そくせいがつく
ハオウのよろい	600	18	
ミストプレート	750	19	みずの そくせいがつく
ジュヒョウのよろい	900	20	みず、つちの そくせいがつく
レイドのよろい	1050	21	みずの そくせいがつく
ホマレのよろい	1250	22	ひかりの そくせいがつく
ラセンのよろい	1250	22	
シビトのよろい	1450	23	やみの そくせいがつく
オボロのよろい	1450	23	
ドクムシのよろい	1650	24	やみの そくせいがつく
ドワーフのよろい	1900	25	
ビャッコのよろい	2150	26	
シロガネのよろい	2400	27	ひかりの そくせいがつく
ゴウのよろい	2700	28	
ライメイのよろい	3000	29	つち、かぜの そくせいがつく
シャクネツのよろい	3300	30	ひの そくせいがつく
シツブウのよろい	3600	31	かぜの そくせいがつく
ゴクドウのよろい	3950	32	やみの そくせいがつく
シュラのよろい	4350	33	
ジャコツのよろい	4700	34	やみの そくせいがつく
イーグルプレート	5100	35	
イヌジニのよろい	5500	36	
ホークプレート	5950	37	かぜの そくせいがつく
マーブルプレート	6350	38	
メタルプレート	6800	39	
チェインプレート	3300	30	
せいじゃのよろい	0	40	ねむらされない
ブラックプレート	7300	40	やみの そくせいがつく
ダークプレート	7300	40	やみの そくせいがつく
カゴのよろい	7800	41	ひかりの そくせいがつく
ハメツのよろい	8300	42	やみの そくせいがつく
エルビアンのよろい	8800	43	
アルテナのよろい	9900	45	
ノブナガヨロイ	10450	46	
キセキのよろい	12900	50	
カクゴのよろい	13550	51	

ファイナルプレート	62000	80	
クスノキのかぶと	100	11	
ハガネのかぶと	1050	21	
オニのかぶと	1250	22	
せいじゃのかぶと	0	40	
ゼベットのかぶと	20100	60	
ファイナルヘルム	62000	80	
クスノキのたて	100	10	
テツのたて	110	12	
カシノキのたて	150	13	
ドウのたて	200	14	
ハガネのたて	300	15	
パイレーツのたて	400	16	みずの そくせいがつく
セイジュのたて	500	17	
ロックシールド	600	18	つちの そくせいがつく
ミストバックラー	750	19	みずの そくせいがつく
ジュヒョウのたて	900	20	みず、つちの そくせいがつく
レイドのたて	1050	21	みずの そくせいがつく
ホマレのたて	1250	22	ひかりの そくせいがつく
シビトのたて	1450	23	やみの そくせいがつく
ドクムシのたて	1650	24	ドクがヘイキになる
ドワーフのたて	1900	25	
ビャッコのたて	2150	26	
シロガネのたて	2400	27	ひかりの そくせいがつく
ゴウのたて	2700	28	
ライメイのたて	3000	29	つち、かぜの そくせいがつく
シャクネツのたて	3300	30	ひの そくせいがつく
シップウのたて	3600	31	かぜの そくせいがつく
ゴクドウのたて	3950	32	やみの そくせいがつく
シュラのたて	4350	33	
ジャコツのたて	4700	34	やみの そくせいがつく
イーグルシールド	5100	35	
イヌジニのたて	5500	36	
ホークシールド	5950	37	かぜの そくせいがつく
マーブルシールド	6350	38	
メタルシールド	6800	39	
ブラックシールド	7300	40	やみの そくせいがつく
カゴのたて	7800	41	
ハメツのたて	8300	42	やみの そくせいがつく
エルピアン	8800	43	

Section 4 アイテムデータ

名 前	値 段	防 御 力	備 考
せいじゃのたて	0	40	
アルテナのたて	9900	45	
ショウグンタテ	10450	46	
ファイナルシールド	62000	80	
ブロンズシールド	150	13	
アイアンシールド	300	15	
ホネのたて	400	16	
ハオウのたて	500	17	
アクマのたて	3300	30	
キセキのたて	12900	50	
カクゴのたて	13550	51	
ラセンのたて	1050	21	
オボロのたて	1250	22	
ダークシールド	7300	40	やみの そくせいがつく

指 輪

敵の攻撃する状態変化攻撃を防いだり、攻撃時に属性を付加するものなど補助的な役割を果たす意味で用意されている。値段は張るが転ばぬ先の杖で用意しておきたい。

名 前	値 段	備 考
カルムリング	9980	コンランしない
リラックスリング	9980	マヒしない
レリーフリング	9980	キョウフにならない
ウェークリング	9980	ねむらされない
キュア・リング	9980	ドクがヘイキになる
ワームリング	9980	からだがあつく なる
アクアリング	9980	みずの そくせいがつく
フレームリング	9980	ひの そくせいがつく
ウィングリング	9980	かぜの そくせいがつく
ガイアリング	9980	つちの そくせいがつく

道 具

体力を回復させたり、攻撃時にモンスターにダメージを与えるものなど、その役目はさまざま。また、なんの役にも立たないアイテムも用意されているところはお愛敬か。

名 前	値 段	備 考
オニギリ	10	たいりよくが すこし かいふくする
サツマイモ	100	たいりよくが かいふくする
ヤキオニギリ	500	たいりよくが かなり かいふくする
ハウレンソウ	800	たいりよくが たくさん かいふくする
モモ	10	せいしんりよくが かいふくする
マメ	1	せいしんりよくが すこし かいふくする
バラ	300	じょうねつの まっかな バラ
ユリ	500	かれんな ユリ
アサツユのクサ	10	びょうきが なおる

ガマガマのタネ	10	たべると びょうきになる
ハツカのクサ	15	たべると しょうきにもどる
クルクルのタネ	15	たべると あたまが コンランする
ケシのクサ	20	しびれが なおる
ピリピリのタネ	20	たべると しびれる
キクのクサ	20	かじると ゆうきが わく
デロデロのタネ	20	たべると おくびょうになる
トンガラシ	25	めがさめるほど カライ
ウトウトのタネ	25	たべると ねむくなる
アメンボのふえ	0	ふしぎな ねいろの ふえ
じげんもんのカギ	0	ふしぎな かたちの カギ
AFM324	0	アレキサンダーファイアーマグナム324
クビなしニンギョウ	2000	クビのない ニンギョウ
ムシ	2	はねが はえています
へんなムシ	800	ちいさくて ヘンないきもの
てながムシ	1500	とても めずらしい ムシ
かなしいテガミ	300	ひとの てがみは よむのに きがひける
うれしいテガミ	300	ひとの てがみは よむのに きがひける
なにかのフタ	200	なにかの フタらしい
かいがら	100	きれいな かいがら
ばね	500	ばね
おもいでのはね	1000	???
レコード	1000	とても アナログ
てがみ	0	キョキョロのオサへの てがみ
ぜんまいのおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
かわったおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
さびたおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
よごれたおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
ソロモンリング	0	ふしぎな みりよくをもった リング
たかそうないし	0	ふしぎな みりよくをもった いし
おもたしいし	0	ふしぎな みりよくをもった いし
せきばん	0	よめない もじが かいてある
ふしぎなおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
かわいいおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
かっこいいおもちゃ	0	ふるほけた おもちゃ
ふねのチケット	0	ギョードックでもらったもの
さいふ	0	あずかりものの さいふ
ゆうき	0	ちちから もらったもの
えがお	0	ははから もらったもの
なまゴミ	0	ちよっと くさい



Living Toys Data

オモチャ職人であるゼベットじいさんが子供たちのために作った人形、それが「リビングトイズ」。ひとつひとつが個性ゆたかなこのLT。戦闘シーンで繰り出すさまざまなパフォーマンスからも目が離せない。



「これが幻のLT、フライングライザーだ。」



[ガブリエル]

戻る

効果

強力な光でパーティー

の体力を全部回復

GETできる場所

聖者の祠・アルディー
にも見える

PP値 50

回復力 HPMAX



[エンジェル]

戻る

効果

大きな光でパーティーの

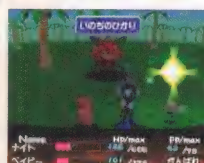
体力をある程度まで回復

GETできる場所

クルド洞窟・宝箱

PP値 20

回復力 MAX50%



[キュービット]

戻る

効果

光の弓矢でパーティー

の体力を少し回復

GETできる場所

おそろしの風穴・宝箱
(ふしぎなおもちゃ)

PP値 10

回復力 MAX30%



[ソウルメーン]

リタイア

効果

HPが0になったときに
復活できる

GETできる場所

シザン復活後のカゾン・
きんだいちこうのすけ

からもう

PP値 50

回復力 HPMAX



※名前の横にあるアイコンはLTの行動後、どうなるかを示します。「戻る」は手元に戻り、「リタイア」は使えなくなり、「滞在」はバトルに残ります。



【ホウオウ】

戻る

効果

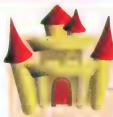
敵と味方を正常な状態に戻す

GETできる場所

おそろしの風穴・宝箱

PP値

2



【ナース】

戻る

効果

元気の出る注射で体力を少し回復

GETできる場所

オラガ・水車小屋の宝箱

PP値

5

回復力 MAX30%



【ハゴロモ】

戻る

効果

不思議な光で体力をちょっと回復

GETできる場所

イステン屋外・丸太の影にある宝箱

PP値

10

回復力 MAX50%



【ピーナス】

戻る

効果

セクシーポーズで体力を全部回復

GETできる場所

イステンのイベント後
ファン夫妻からもらう

PP値

20

回復力 MAX



【コロポックル】

滞在

効果

きらめく光で体力を回復し続ける

GETできる場所

クルド洞窟・宝箱

PP値

3

回復力 MAX10%



【タランチュラ】

戻る

効果

パーティーに毒ガスを吹きつける

GETできる場所

トリスキン・北の塔で
助けた人からもらう

PP値

2



Section 5 リビングトイズデータ



【キンタウロス】

リタイア

効果

敵全体に体当たりして吹っ飛ばす（経験値は入らない）

GETできる場所

ガラム・キョジンの洞窟にある宝箱

PP値 2



【ファイナライザー】

戻る

効果

PPを半分使用して敵全体にPP×10のダメージGETできる場所

ガラム・教団支部内にある宝箱

PP値 0
攻撃力 PP値半分×10



【アーク】

リタイア

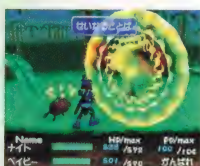
効果

敵と味方の闇属性をすべて消し去る

GETできる場所

神の塔・ランゾを倒して入手

PP値 2



【ネクロノミコン】

リタイア

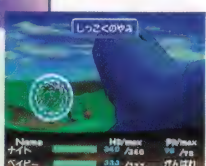
効果

敵と味方の光属性をすべて消し去る

GETできる場所

神の塔・アンゾを倒して入手

PP値 2



【ファントム】

滞在

効果

LTをひとつ犠牲にして敵全体を攻撃

GETできる場所

トリスキン・鐘の下にある宝箱

PP値 20



★他の滞在LTがない場合、リタイア





【ダークアポストル】 滞在

効果

敵と味方に闇ダメージをあたえる

GETできる場所

オラガ・アーゴ家内の木箱(よこれたおもちゃ)

PP値 2

攻撃力 1~15×レベル



【カタストロフ】 滞在

効果

3ターン後敵と味方に防衛できる爆発が起きる

GETできる場所

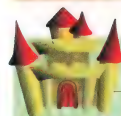
ケル・デニキノコを倒した後の倉庫

PP値 2

攻撃力 50~70×レベル



★3ターン後リタイア



【ライトアポストル】 滞在

効果

敵と味方に光りダメージをあたえる

GETできる場所

オラガ・アーゴ家内のタル(さびたおもちゃ)

PP値 2

攻撃力 1~15×レベル



【ダイガッス】 リタイア

効果

敵も味方も毒状態になる

GETできる場所

ガンハザルド城・宝箱

PP値 2



【ダイキョーフ】 リタイア

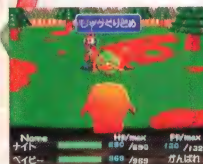
効果

敵も味方も恐怖におちいる

GETできる場所

ガンハザルド城・宝箱

PP値 2



【ダイボックスイ】 リタイア

効果

敵も味方も眠らされる

GETできる場所

ガンハザルド城・宝箱

PP値 2



Section 5 リビングトイズデータ

【ダイパニック】 移動

効果
敵も味方もコンラン
する
GETできる場所
ガンバザルド城・宝箱

PP値 2



【ダイヒョウガ】 移動

効果
敵も味方も氷づけに
なる
GETできる場所
氷河神殿・宝箱

PP値 2



【セブンチャンス】 滞在

効果
「敵もしくは味方ひとりを
混乱」「ゴールドを得る」
「敵グループにダメージ」
のうちのどれかになる
GETできる場所
北の塔・宝箱
PP値 2
攻撃力 0~77×レベル



【ドラッケン】 移動

効果
敵と味方のHPを半分
奪いとる
GETできる場所
氷河神殿・宝箱
PP値 4



【ヘルファイヤー】 滞在

効果
ファイヤーアタックで炎
のダメージをあたえる
GETできる場所
キョキヨロ・海岸倉庫内の
宝箱(ぜんまいのおもちや)
PP値 5
攻撃力 10~30×レベル



【ウンディーナ】 滞在

効果
水の渦をぶつけて水ダ
メージをあたえる
GETできる場所
ペンゴ・北の塔クリア後
にボンボンが釣り上げる
PP値 2
攻撃力 10~30×レベル





【ギガント】

掃在



効果

岩の土ダメージで攻撃

GETできる場所

オコロンネル・聖武具を

揃えた後オゴロカ発掘

PP値 2

攻撃力 10~30×レベル



【シルフィード】

掃在



効果

竜巻を発生させて風ダ

メージをあたる

GETできる場所

カゾン・村長を助けた

お礼にもらえる

PP値 2

攻撃力 10~30×レベル



【ワラドール】

リタイ



効果

1/4の確率で一匹を倒

いで倒す

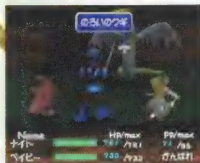
GETできる場所

ワーフン・村長を助けた

お礼にもらえる

PP値

4



【ダウンナー】

戻る



効果

攻撃力と防御力を下げる

GETできる場所

北の塔・宝箱

PP値 2

攻撃力 -2

防御力 -2



【ホーネット】

戻る



効果

毒針で毒状態にする

GETできる場所

マーヤック・カーミン

ファンからレコードを

買ったおまけにもらう

PP値

2



Section 5 リビングトイズデータ



【スリーパー】

戻る

効果
催眠術で眠らせる

GETできる場所
オゴロトンネル・宝箱

PP値 2



【テラー】

戻る

効果
オバケを出して恐怖に
おとしれる
GETできる場所
サンタマリア号・宝箱

PP値 2



【バイパー】

戻る

効果
マヒ液でマヒさせる

GETできる場所
おそろしの風穴・宝箱
(かっこいいおもちゃ)

PP値 5



【パニック】

戻る

効果
うるさい音で混乱させる

GETできる場所
カビ族の祠・宝箱

PP値 2



【チョトツ】

滞在

効果
体当たりで吹飛ばす
(経験値は入らない)

GETできる場所
音一ドック堤防の
下の宝箱

PP値 2



★ぶっとばし攻撃失敗
でリタイヤ



【ロンリーサムライ】

滞在

効果
ナイトにLTを全部戻
して攻撃に参加
GETできる場所
カボル・倉庫内の宝箱

PP値 10

攻撃力 5~30×レベル





【レジェンド】

滞在



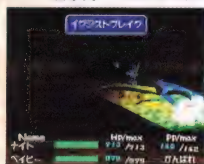
効果

ゼベットじいさん最後の傑作

GETできる場所

ゼベットじいさんの家・ゼベットじいさんからもらう

PP値 50
攻撃力 70×レベル



【アサシン】

滞在



効果

3ターン後いっききを一撃で倒して攻撃に参加

GETできる場所

ガンハザルド城・宝箱

PP値 2
攻撃力 30~50×レベル



【ニンジャ】

滞在



効果

素早さを上げて敵を倒す

GETできる場所

キサ溪谷・宝箱

PP値 2
攻撃力 10~25×レベル



【バルキリー】

滞在



効果

銀のヤリで大ダメージをあたえる

GETできる場所

キサ溪谷・イディアを倒し入手

PP値 20
攻撃力 30×レベル



【バンパイア】

滞在



効果

ナイトを吸血ダメージで回復させる

GETできる場所

ギョードック・教団支部内の本棚

PP値 10
攻撃力 2×レベル



Section 5 リビングトイズデータ



【バグラー】

滞在



★成功するとリタイア

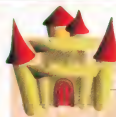
効果

敵からアイテムをい
たてくる

GETできる場所

カビ族の祠・宝箱（ミ
ミックつき）

PP値 2



【ロックス】

戻3



効果

ヨロイの力で防御力を
上げる

GETできる場所

ジャンゴ・灯台上的
の宝箱

PP値 2

防御力 +4



【イダテン】

戻3



効果

アクセル全開で素早さ
を上げる

GETできる場所

ジャンゴ・子供に名前
をつけたお礼にもら
う

PP値 2

素早さ +4



【マチルダ】

戻3



効果

元氣な応援で攻撃力を
上げる

GETできる場所

ボスミヤ戦後にギョ
ードック町長からもら
う

PP値 2

攻撃力 +4



【バロン】

滞在



効果

戦闘中に勝つとナイトのダ
メージ10%をゼニドル
にしてくれる

GETできる場所

ギョードック・町長家
内の宝箱

PP値 2





【チルチルミチル】

滞在

効果

戦闘後になにかいいことあるかも……
経験値かゼニドルが2倍になる

GETできる場所

トリスキン・ジザン復活後王様からもらう

PP値 2



かんしやでココロ

Name	HP/max	PP/max
ナイト	177 / 177	2 / 2
ベイビ	405 / 405	ガンGET



【リセット】

戻る

効果

戦闘開始の状態に戻る

GETできる場所

デニム地下・宝箱

PP値 20



タイムアタック

Name	HP/max	PP/max
ナイト	405 / 405	2 / 2
ベイビ	674 / 674	ガンGET



【ウズウス】

滞在

効果

パーティーの代わりに敵の攻撃をすべて受けてくれる

GETできる場所

宿屋ウズマキ・ネコが邪魔していた宝箱

PP値 4



かんしやでココロ

Name	HP/max	PP/max
ナイト	177 / 177	2 / 2
ベイビ	405 / 405	ガンGET



【インタラプタ】

滞在

効果

戦闘の実況中継をしてくれる

GETできる場所

ジャンゴ・ベンボンからもらう

PP値 2



ジャンゴ・ベンボンからもらう

Name	HP/max	PP/max
ナイト	405 / 405	2 / 2
ベイビ	674 / 674	ガンGET



【アルマルス】

滞在

効果

敵も味方も3ターンダメージを受けない

GETできる場所

おそろしの風穴・ゲイルバインダーを倒して入手

PP値 5



ピースフル

Name	HP/max	PP/max
ナイト	177 / 177	2 / 2
ベイビ	405 / 405	ガンGET

★3ターン後リタイア



【ブルッディ】

戻る

効果

ナイトのHP 20をPP10に変える

GETできる場所

オゴロトンネル・宝箱

PP値 2



はいはいのへん

Name	HP/max	PP/max
ナイト	405 / 405	2 / 2
ベイビ	674 / 674	ガンGET

Section 5 リビングトイズデータ



【ミルマル】

滞在

効果

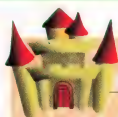
睡のビームでダメージを与える

GETできる場所

トリスキン付近にある離れ島の家・宝箱（ミミックつき）

PP値 2

攻撃力 0~10×レベル



【ゴールドラッシュ】

滞在

効果

2PPでときどきゼニドルを見つける

ツルハシでダメージを与える

GETできる場所

ワフン・宝箱

PP値 2

攻撃力 0~10×レベル



【エスケルプ】

滞在

効果

ダンジョンから抜け出すことができる
ドリルでダメージを与える

GETできる場所

オゴロトンネル・宝箱

PP値 2

攻撃力 0~10×レベル



【マンポッケ】

リタイア

効果

歩いたぶんだけのダメージをあたえる

GETできる場所

おそろしの風穴・宝箱

PP値 2

攻撃力 歩数÷20



【マップス】

滞在

効果

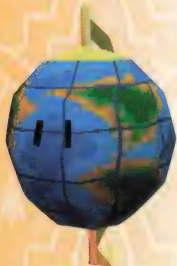
フィールドで世界地図を表示する

GETできる場所

宿屋ウズマキ・おじいさんからもらう

PP値 2

攻撃力 0~10×レベル



【ゼニガタ】

滞在

効果

20ゼニドル使ってダメージをあたえる

GETできる場所

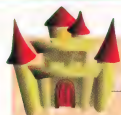
イステン・ダークビート戦後に出現するリッチン家内の宝箱

PP値 5

攻撃力 20~40×レベル



★ゼニドルがなくなったらリタイア



【Mr.オニール】

滞在

効果

お気に入りのスティックでダメージをあたえる

GETできる場所

ケルの集落、長老からデニキノコを倒したお礼にもらう

PP値 2

攻撃力 5×レベル



【クリーム】

戻る

効果

ねばねばの液で防御力を下げる

GETできる場所

カゾン・民家から投げつけられる

PP値 2

防御力 -4



【トロン】

戻る

効果

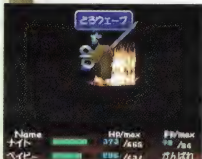
どろどろのどろで素早さをさげる

GETできる場所

カボル・村長家内の宝箱

PP値 2

素早さ -4



【ピアニッシモ】

戻る

効果

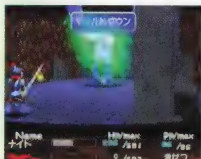
かびかびのカビで攻撃力を下げる

GETできる場所

北の塔・宝箱

PP値 2

攻撃力 -4



【バルサーク】

滞在

効果

敵も味方も倒されるまでダメージが2倍になる

GETできる場所

ピカード・宝箱

PP値 2



【グスカビ】

戻る

効果

パーティーに眠りのはなちようちんを飛ばし眠らせる

GETできる場所

トリスキン・傭兵試験に合格するかオルグを倒して入手

PP値 4



Section 5 リビングトイズデータ



【バンピレラ】

滞在



効果

ナイトのHP10%を奪い敵に攻撃

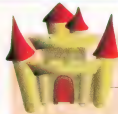
GETできる場所

ギョードック・教団支部

2Fにいる人からもらう

PP値 5

攻撃力 HPの10%



【タフウォール】

滞在



効果

シールドで敵の攻撃から身を守る

GETできる場所

北の塔・宝箱

PP値 4



【アイスロック】

戻る



効果

冷たい息で氷づけにする

GETできる場所

ベンゴ・雪だるまの帽子の中

PP値 15



【ラストバウト】

リタイア



効果

誰かひとりに一撃必殺の鉄砲を撃つ

GETできる場所

ガンハザルド城・宝箱

PP値 2



【F・ファイナライザー】

リタイア

効果

詳しい能力は不明

GETできる場所

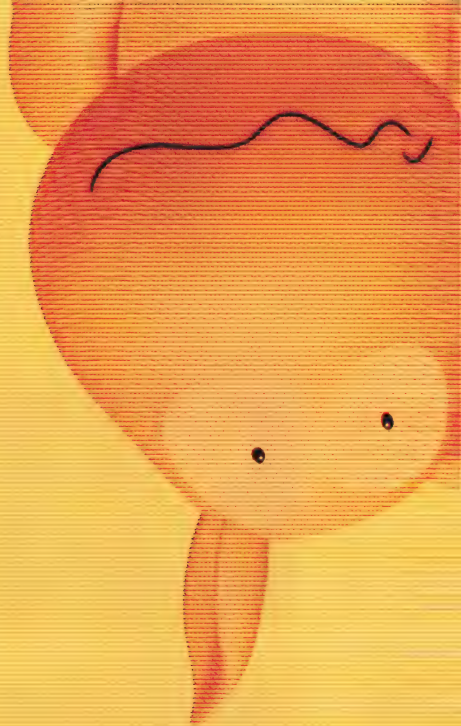
オラガ・LTのレジェンド獲得後自宅で就寝

PP値 0

攻撃力 PP値×20



第4章
MAKING
of
K&B





誰も知らない

開発者インタビュー

ナイト&ベビー KNIGHT & BABY



タムソフトブランド第1弾として世に送り出された『ナイト&ベイベー』。これまでにないゲームシステムや独特の世界観の確立に至ったいきさつ、その開発に掛けた意気込み、情熱などあらゆる角度から開発の指揮を執った中岡氏に語ってもらった。

ーまずはこのソフトを作るに当たって、例えば作品のテーマなど、何かバックボーンがありましたならお聞かせ下さい。

中岡 テーマというよりはこのゲーム自体、ナイトとベイベーの2枚のイラストからすべての企画がスタートしました。まずこの2人のキャラクターありき、というわけです。そのため、パーティもあえて2名に絞りこんでおり、さらにベイベーに関してはAIで行動する、という方式をとりました。デザイン的にはこびこびにならないようにする、という点を心がけましたね。ただ可愛らしいだけで、いかにも狙いました、という感じではなく、大人が見ても納得できるキャラクターとして完成させたつもりです。そのあたりに注目してもらえると嬉しいですね。あと世界観に関しては、どこがどう、というわけではありませんがナイトメア・クリスマスという映画を意識した部分があります。それから、キャラクターに関してですが、実際ナイトとベイベーの両方をプレイヤーの指示によって行動させるという案もあったのですが、そのようにしてしまうとパーティを少人数化した意味がなくなってしまうので止めました。4人、5人のキャラを戦闘で使うのが当たり前の時代に、その流れに逆行するようなことをしても受け入れられませんから。それに、ベイベーはプレイヤーの支配下ではなく、あくまでもプレイヤー、つまりナイトの仲間という思

いが込められていますので、AIで行動させるという形になりました。このあたりに関してはこだわりに近いものがありますね。





ーそれでベイベーがプレイヤーの行動によってさまざまなアクションを取るわけですか。

中岡 その通りです。ベイベーはあくまでもプレイヤーと同等ですから、何をさせても付き従っているというわけではありません。例えば彼に冷たい態度をとり続けていたならば、戦闘時にモンスターを攻撃せず、逆にこちらが襲われてしまうということにもなってしまいます。それとは反対に常にいたわってやっていたら、ピンチになると積極的にプレイヤーを守ってくれるようになるでしょう。細かく話すときりがあ

りませんが、とにかくそのくらいさまざまな行動をとるようになっていきます。ですから自分のベイベーは攻撃的な性格だけど、友人のベイベーは臆病な性格だった、というようなこともあり得るでしょうね。あと、あまり関係ないですが、ベイベーの育ち方に関しては結構性格が反映されると思いますよ。これって異性の扱いに通じるものがあるかもしれませんね(笑)。冷たい人はやっぱりベイベーもなついてくれなくなってしまうとか。

ー確かにベイベーの存在により、戦闘に幅が出ていますね。それ以外で考えるとリビングトイズが存在することにより、さらに戦闘が特徴的なものになっていますが、このあたりに何か狙いはあったのでしょうか。

中岡 まずこれまでのRPGの戦闘はあくまでもレベルアップの環境であり、作業的になってしまいがちだと考えておりました。そこで我々はどのようにしたら戦闘を楽しめるだろうか、というポイントに着眼し、これまでにないシステムを作り上げようとしたわけです。そこで今はやりのカードゲームに着眼し、これをヒントにリビングトイズのシステムを作りました。戦闘中同時に3体まで使えるようになっていますので、組み合わせによってコンボが発生したりするわけです。この辺がカードゲームのシステムを汲んでいる部分ですね。自分だけのオリジナルコンボができたなら、友人とかに自慢する、なんてことができるでしょう。あと、リビングトイズのシステムを採用したもう一つの理由としては、このゲームの世界観だとどうしても魔法という概念がしっくりこなかったためです。ファンタジーをベースにしているものの、どこか現実的な匂いのあるこの世界だとイマイチ説得力がないというか、そんな気がして。それから話は変わりますが、極端な話、イベントでの入手を除いたリビングトイズを1つも手に入れないともゲーム自体の進行に影響がないようになっていたのですが、コレクションする楽しみを与えてあげたいという思いがあったからです。コアなプレイヤーががんばってすべてのリビングトイズを集めて



Sinterou Nakaoka

名前
役職

中岡 慎太郎
取締役
プロデューサー

くれると嬉しいですね。

ーしかしこれだけの数を作るとなると、相当な時間と労力がかかったのでは。

中岡 確かにそうですね。特にデザイン面では苦労した記憶があります。グラフィックを見ると分かると思うのですが、どう考えてもファンタジーの世界観にそぐわないデザインのものも紛れ込んでいたりして(笑)。「これどうですか?」「いいや、入れ

ちゃおう」っていうノリで採用されたものも実はいたりしますよ。あと、日の目を見なかったリビングトイズもかなりいますね。当初100体以上入れる予定だったのですが、容量の都合やゲームバランスの問題などで泣く泣くかなりの数をカットすることになってしまいました。ですから、ボツになった彼らのためにも是非とリビングトイズ集めに励んで、その効果を見てみてほしいですね。

ーではリビングトイズもキャラとしてかなりの愛着があると。

中岡 もちろんです。登場するキャラクターはすべてに愛着がありますね。たとえばゴキキャラでもモーションには力を入れていますから、ただの障害物して見られてしまうとやはり寂しいです。ナイトとベビーはもちろん、それ以外のキャラすべてが一つになって初めて『ナイト&ベビー』といえると我々は考えておりますので。ただ、戦闘中ピンチになっているときにそんなことを言われてもそれどころじゃないとは思いますが(笑)。それが

ら、登場するキャラクターの中では、個人的にはカーマインが気に入ってます。といってもキャラ自体ではなく髪型なんです（笑）。現実では絶対にマトモじゃないんだけど、この世界においてはかなりイケててカッコいいという設定なんです。だから実はゲーム中に登場しない住人の中では大流行で、あちこちでこの髪型をしている人がいるんです（笑）。それ以外では細かい部分の作り込みに愛着がありますね。例えば普通のRPGだと絶対意味のないような部分を調べたりしても「ここにはなにもない」っておきまりのメッセージが出てきて終わりですが、このゲームの場合きちんとしたリアクションが、かなりの数用意されています。それとは反対に、ナイトにまったくセリフを与えないというのは当初からの予定

でした。主人公をしゃべらせてしまうと、どうしてもプレイヤーがストーリーを1段高い視点から見下ろしているという感覚になってしまうだろうと思ったので、しゃべらせることをしませんでした。このあたりにはあくまでもプレイヤーにはナイトと同化してほしいという願いが込められています。ただ、実は一言だけナイトがしゃべる予定のシーンがあったんですよ。でもそこでしゃべらせてしまうと、プレイヤーが固めてきたイメージがすべて壊れてしまうんじゃないかということで、カットになりました。

ーそれは見てみたかった気もしますね。ではその他、ここだけは是非注目してほしいという点がありましたらお願いします。

中岡 そうですね、注目してほしいという点



Knight & Baby

未公開設定資料

イラストレーション

ナイト&ベビーを作るに
当たり、さまざまな設定資
料が用意されている。その
いくつかを紹介しよう。

CHARACUTER

キャラクター

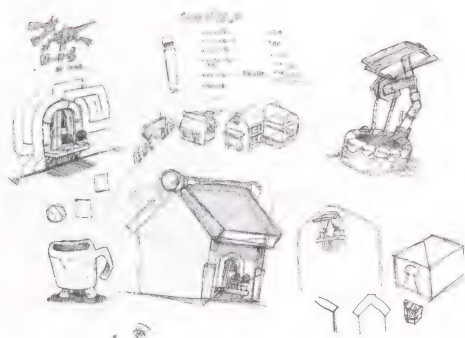
本編に多数登場する個性豊かなキャラクターたちは、このように細かなイラストから生み出されている。キャラクターの持つ独特の雰囲気や損ねることなくゲームに投影している辺りはさすがといえよう。ゲーム中では細部に至るまで、忠実に再現されている。



SCENE

シーン

ワールドマップ中に点在する街は、それぞれに住人の姿や生活習慣が異なったものになっており、比較してみるだけでもかなり面白い。それらの設定などもこのイラストにあるように細かく指示されているのだ。本作の世界観をうかがえる貴重な資料といえる。



ではワールドマップです。これはダンジョンや家の中以外はすべて1つのオブジェクトとして作られており、数十万ポリゴンを使用しています。ですから、町に入るときもシームレスに住人の姿を見ることができるので、プレイしていてもストレスを感じるということはありません。あとは戦闘シーンのカメラワークですね。切り替えのタイミングやアングルなど、常に同じ視点の繰り返しで飽きることのないよう心がけたつもりです。

ナイト&ベビー KNIGHT & BABY

ーでは話変わって、スバリ、続編の予定は？

中岡 うーん、今はマスターアップした直後だから、真っ白で考えられませんね（笑）。……あ、続編というわけではありませんが、ベビーやリビングトイズなどは、これから我々が作るゲーム中に何らかの形で登場させる構想があります。今後RPGとはまったく違った形でこれらのキャラクターが登場するかもしれませんね。具体的にはまだナイショですけど。

ーでは最後に一言、ファンのみなさんにメッセージをお願いします。

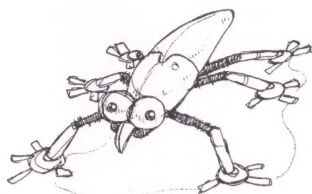
中岡 これからも注目して下さい。

ーありがとうございました。

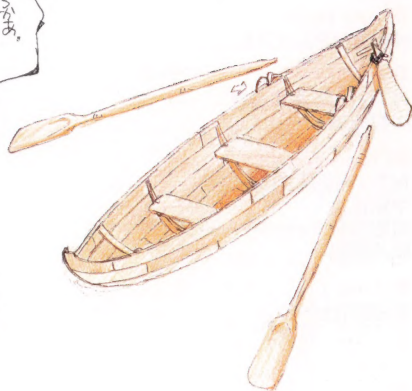
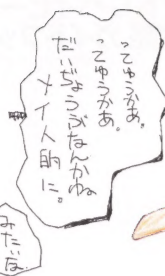


MOBILE

モービル



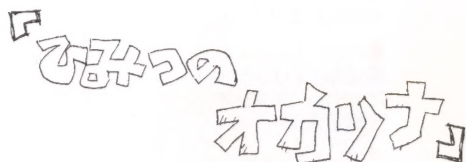
ウメアメンボのボンボ



ナイトたちの冒険をサポートする乗り物類も、このようにきちんと描かれている。本編中では登場することのなかったボートなども設定されているあたりは、当初採用される予定であったことを予感させる。アメンボにセリフが書かれているあたりはご愛敬か。

OTHERS

その他



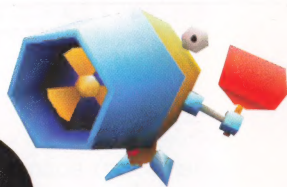
説明: ひみつのオカリナは、パズルの鍵になる。
 ひみつのオカリナ → フロム・アクト → フロム・アクト
 フロム・アクト → フロム・アクト → フロム・アクト
 フロム・アクト → フロム・アクト → フロム・アクト
 フロム・アクト → フロム・アクト → フロム・アクト

ゲーム中ではメッセージのみで伝えられるアイテムも、実際はご覧のようにイラスト付きで設定されている。指示の書き込みにも注目。

LIVING TOYS

リビングトイズ

当初100体以上登場が予定されていただけあって、日の目を見なかったしTも多数制作されている。ここまで作られているあたり、かなり最終段階まで登場を検討されていたのだろう。





ナイト&ベイベー 完全攻略 ガイドブック

STAFF

●SuperVision

株式会社タムソフト

●Produce

NTT出版株式会社

中村光伸

●Planning&Editing

NTT出版株式会社

中島正人

有限会社ウォーターマーク

尾崎健史

●Writer

有限会社ピークス

金子将之 鈴木真由子

●Design&Layout

有限会社エストール

●CoverDesign

株式会社エリゾ

オーティーススタジオ

大塚登志夫

●Photograph

有限会社ハンドメイド

柴泉 寛 大竹肖治

©1998 Tamsoft Corporation All Rights Reserved

""マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

初版発行●1998年9月23日

発行人●吉田 肇

発行所●NTT出版株式会社

東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

TEL:03-5434-1010

URL <http://www.nttpub.co.jp>

印刷所●図書印刷株式会社

DTP製版●有限会社エストール

ISBN4-7571-8020-9 C0076

定価はカバーに表示してあります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。

本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。予め小社あて許諾をお求めください。

ISBN4-7571-8020-9

C0076 ¥1100E



PlayStation

ナイト&ベビー●完全攻略ガイドブック
NTT出版
定価(本体1,100円+税)